SÓ AVENTURAS

TRAMA

Role Playing Game
TUDO SOBRE O UNIVERSO DOS JOGOS DE RPG

ANO 1 - NÚMERO 1 - PREÇO R$ 2,80
Manaus, Rio Branco, Boa Vista, Macapá, Santarém, Altamira (Via Aérea): R$ 3,64

JOGO DEMONÍACO
Aventura-solo pronta para jogar

CONTO: TEKOA
A feroz caçada a um lobisomem

ENTREVISTA COM O VAMPIRO
Tudo sobre o Livro de Anne Rice

AVENTURAS, DICAS E MONSTROS PARA SEU RPG FAVORITO

D&D • GURPS • AD&D • VAMPIRO • HERO QUEST

GURPS CYBERPUNK · GURPS FANTASY · GURPS MAGIA · GURPS VIAGEM NO TEMPO

FORBIDDEN

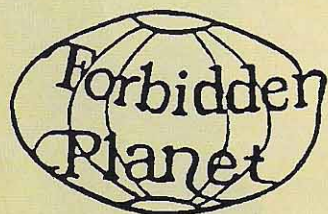
PLANET

Agora também na ZONA SUL de São Paulo

Av. Ibirapuera, 2473

Telefax. (011) 240-3213 São Paulo - SP

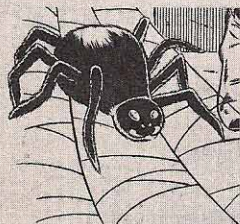
O PLANETA PROIBIDO PARA QUEM NÃO CURTE RPG!

Forbidden Planet

Shopping Pompéia
Rua Clélia, 33 - loja 1
(ao lado do Sesc Pompéia)
Tel. (011) 62-0468 - São Paulo - SP

Rua Gabus Mendes, 29
(trav. rua 7 de Abril - Centro)
Tel. (011) 259-8963 Fax. 255-0959
São Paulo - SP

Shopping La Plage - Cj. 144
Praia de Pitangueiras
Tel. (0132) 87-1025
Guarujá - SP

Correspondência e pedido para Caixa Postal - 6656 CEP 01064-970 - São Paulo - SP

SÓ AVENTURAS

POR ESSA NINGUÉM ESPERAVA!

Gostou da supresa, leitor? Esta é a primeira edição especial da DRAGÃO BRASIL, a revista SÓ AVENTURAS. Aqui você não vai encontrar notícias, lançamentos ou avaliações de sistemas: em vez disso teremos aventuras prontas, suplementos, personagens e regras opcionais para seu sistema de RPG favorito. Tem de tudo: novas buscas para HERO QUEST; uma aventura e duas matérias para D&D; regras opcionais para GURPS; novos monstros para AD&D; e um relato histórico para VAMPIRO. Tem diversão até para quem ainda não é RPGista: JOGO DEMONÍACO, uma exclusiva aventura-solo, pronta para jogar; uma resenha do livro ENTREVISTA COM O VAMPIRO; e TEKOA, uma história de lobisomem - escrita e ilustrada pelo já aclamado Roberto de Sousa Causo. E não se esqueça: a DRAGÃO BRASIL continua saindo normalmente nas bancas.

É pouco ou quer mais?

REDAÇÃO:
DIRETORA EDITORIAL
Ethel Santaella
Editora Assistente:
Andrea Calmon
Revisão: Hebe Ester Lucas
Pesquisa: Iracema Braga
Secretária Editorial: Bernadete Salles
Atendimento:
Luzia Begalli
Diretora de Arte:
Milena Stocco
DTP:
Helton Fernandes
J. Ari Gomes
Secretário Gráfico:
Roberto Madureira
Colaboradores:
Paladino, Grahal, Roberto de Moraes, Di'Follkyer, Luigi, Sergio Fiore, Roberto de Sousa Causo, Finisia Fideli (textos); Marcelo Cassaro, André Valle, Elmer Crespi, Roberto de Sousa Causo (ilustrações)

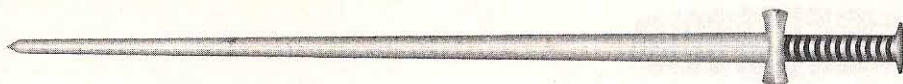
DEPARTAMENTO COMERCIAL

DIRETOR
Ruy Pereira

Assistente: Luisa A. da Silva
Contatos: Magdalena Barbera, Marilda Rollemberg Roman, Márcia Camargo, Tércio Prado

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
Coordenador: Antonio Marcos M. dos Santos

Trama Editorial Ltda.
Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tel: (011) 885-8879/885-5916
Fax: (011) 887-3060

Distribuição exclusiva para todo o Brasil:
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações
Fotolito: WM
Impressão e acabamento:
W. Roth

JOGO DEMONÍACO

Você consegue se safar deste confuso labirinto e sobreviver a seus perigos?

AVENTURA SOLO

Há quem diga que uma aventura-solo, assim como os adventures de computador, não são RPGs de verdade. RPG significa *Role Playing Game* - Jogo de Interpretação de Papéis, e, em uma aventura-solo, você não precisa interpretar coisa alguma. Embora essa definição dê margem a muitas discussões, uma coisa não se pode negar: a aventura-solo é uma história interativa. Há um objetivo a ser alcançado pelo herói, e as decisões do leitor influem no resultado da trama, decidindo o sucesso ou fracasso. Aventuras-solo levam lá suas vantagens sobre o RPG: podem ser jogadas por uma só pessoa, a qualquer hora e em qualquer lugar, e geralmente não exigem o conhecimento de regras complicadas. O sucesso dos livros-jogos da série *Aventuras Fantásticas*, da editora Marques Saraiva, está aí para provar isso.

Trazemos aqui nossa primeira aventura-solo, **Jogo Demoníaco**, especialmente para você - seja um RPGista fera ou apenas um curioso, que está a fim de um bom desafio. As regras são simples: você não precisa de dados, lápis ou papel. A história está espalhada em pedaços, que não fazem sentido se lidos em ordem numérica. Tudo que você precisa fazer é seguir as instruções ao final de cada trecho, fazendo sua escolha e pulando para o trecho correspondente - e cuidado com suas escolhas, pois um movimento em falso pode ser fatal! Se você perder, pode tentar tudo de novo - ou então "trapacear" um pouquinho e recomeçar de onde parou, faça como quiser. Mas lembre-se: a vitória só será gratificante para os aventureiros honestos!

Sua aventura começa agora. Leia o trecho **1**.

TUDO COMEÇA

1 Você é um guerreiro pouco conhecido nesta pequena cidade, e está sossegado em sua mesa na taverna, bebendo cerveja e comendo batatas assadas. O lugar está animado, devido a alguma data comemorativa local que você ignora qual seria - e nem se importa. Mais adiante, contudo, um velho vestido com farrapos chama sua atenção: ele parece estar contando histórias sobre um labirinto subterrâneo, povoado de monstros e repleto de tesouros.

Talvez seja apenas mais uma história de taverna... e talvez não. Você praticou muito com sua espada e está ansioso para testar suas habilidades. Também está sem dinheiro, e encontrar algum tesouro não seria nada mau.

Se chegar mais perto para ouvir melhor, vá para **38**. Se achar que a história do velho é uma grande besteira, vá para **69**.

2 Abrindo a porta você entra em uma salinha bem familiar. Para seu espanto, percebe que o aposento é idêntico ao ponto de partida - a sala com quatro portas numeradas, onde você caiu depois de escorregar pelo alçapão. A porta fechada do alçapão, aliás, está lá no teto.

Você acaba de entrar pela porta marcada com o número 3. Agora você:

Abrirá a porta 4? Vá para **19**.

Abrirá a porta 2? Vá para o **34**.

Abrirá a porta 1? Vá para o **78**.

Retornará por onde veio, pela porta 3? Vá para **20**.

3 A porta não está trancada, e você a abre. Ela leva a um grande salão, onde uma enorme pedra pende do teto - sustentada por uma corda grossa, que passa por ganchos no teto, na parede e no chão. A corda está amarrada a uma arca que está bem embaixo da pedra.

Se você quer se aproximar da arca, vá para **73**. Se prefere sair da sala e continuar pelo corredor, vá para **59**.

4 Com muito cuidado, você pega a chave - e suspira de alívio ao perceber que nada acontece. Você guarda a chave na mochila, junto com suas coisas. Agora você não tem outra escolha, exceto voltar. Vá para **8**.

5 Agora que as criaturas saíram da sala, você prossegue em seu caminho. Anda alguns metros pelo corredor que sai da sala. O corredor termina em uma bifurcação em "T", com passagens para a esquerda e para a direita. As criaturas saíram da sala por um destes caminhos.

Se quiser parar e tentar ouvir algum ruído, vá para **93**. Se quiser pegar o caminho da direita, vá para **68**. Se escolher o caminho da esquerda, vá para **98**.

6 Você pega o pergaminho e o desenrola. Ele diz: *"Até agora você está indo bem, mas tenha muito cuidado. Eu o observo com os olhos vermelhos da morte."*

Se você quiser remover o rubi do olho direito, vá para **33**. Se quiser remover o do olho esquerdo, vá para **40**. E se quiser cair fora sem tocar nos rubis, vá para **80**.

7 Ao abrir a porta, sem qualquer dificuldade, você vê que ela leva a um corredor iluminado. O caminho segue e vira para a direita. Um pouco mais à frente, uma porta de madeira lateral aparece à sua direita - mas o corredor prossegue adiante por mais alguns metros. Você:

Se quer investigar a porta, vá para **3**. Se quer continuar pelo corredor, vá para **59**.

8 Agora que você está de volta à sala, pode escolher abrir uma das suas portas. Se você já esteve na sala da estátua, vá para **78**. Se não esteve, vá para **19**.

9 Só restam dois caminhos que você ainda não escolheu. Você pode optar por um deles, ou então continuar em frente por onde já passou. Se quiser abrir a porta 4, vá para **12**. Se escolher a porta 3, vá para **72**. E, se prefere ir pelo corredor já explorado, vá para **77**.

10 Percorrendo o corredor novamente, e passando pela passagem que vem da sala da armadilha, você anda mais um pouco e chega a uma sala com duas criaturinhas nojentas. São humanóides, cinzentas e conversam entre si com grunhidos que você não consegue entender.

Se você puxa sua espada e os ataca, vá para **55**. Se prefere recuar um pouco pelo corredor, vá para **36**.

11 Você saca sua espada, toma distância e, com fúria desenfreada, põe a porta abaixo. Encontra as duas criaturas, espremidas em um canto, tremendo feito gelatina.

Se vai atacá-los, vá para **81**. Se prefere interrogá-los, vá para **101**.

12 Abrindo a porta, você vê um corredor reto que segue em frente, antes de virar para a direita. Continua mais um pouco, vira novamente - mas agora para a esquerda - e prossegue por mais alguns metros. O corredor termina em um pequena sala sem saída. Encostado em uma das paredes da sala está um escudo.

Se quiser pegar o escudo, vá para **63**. Se achar que apenas covardes usam tais coisas, vá para **32**.

13 Uma das criaturas responde: *"Não sabemos, somos prisioneiros como você."*

Se você pergunta sobre os perigos encontrados mais adiante, vá para **22**. Se prefere ser magnânimo e permitir que fujam, vá para **31**.

14 Você abre a porta lentamente, olhando com bastante cuidado o interior da sala, que parece ser a oficina de um escultor: há um grande número de estátuas de pedra, de homens e mulheres, e até de alguns monstros. Algumas estão quebradas ou inacabadas. Mas nem todos os ocupantes da sala são estátuas: você vê nas sombras a silhueta de uma mulher, de costas, sentada sobre um banco de pedra.

Se quiser entrar e falar com a escultora, vá para 112. Se prefere fechar a porta e continuar pelo corredor, vá para 103.

15 Você abre a porta. No interior da sala, você vê um anão com uma longa barba - sentado em uma cadeira de madeira entalhada. Ele segura uma pequena faca, e está esculpindo um pedaço de madeira. De tão concentrado, leva alguns momentos para perceber sua entrada, e diz: *"Entre, aventureiro! Por apenas algumas moedas de ouro, posso vender-lhe um amuleto que o protegerá dos perigos do labirinto."*
O "amuleto" a que ele se refere é o objeto que está esculpindo, ainda inacabado. Se você tem moedas de ouro e quer comprar o artesanato do anão, vá para 92. Se não tem moedas ou não quer gastá-las com um pedaço de madeira, vá para 123.

16 Virando para a esquerda e prosseguindo por alguns metros, o caminho vira novamente para a direita. Logo você chega a uma nova bifurcação. Se quiser pegar o caminho da esquerda, vá para 129. Se prefere o da direita, vá para o 56.

17 Você se aproxima da porta, e agora é possível ler a placa que diz o seguinte: *"Entre sem bater, a porta está aberta."* Se quiser seguir as instruções da placa e entrar, vá para54. Se acha melhor voltar pelo corredor, vá para o 46.

18 Você desembainha sua espada e prepara-se para deter o salto mortal do felino. Ele pula sobre você, arreganhando a bocarra repleta de presas afiadas. Você faz o melhor que pode, mas não é o suficiente para impedir que a fera rasgue seu pescoço com os dentes e seu peito com as garras. Você é almoço.

19 Abrindo a porta, você caminha por um corredor até chegar a uma pequena sala. Entrando, nota que no centro há uma estátua de pedra - muito parecida com o velho mago que meteu você nesta enrascada. Os olhos da estátua parecem pedras preciosas. Rubis, escarlates, belos como um pôr-do-sol. A estátua também tem nas mãos um pergaminho.
Se você quer pegar o pergaminho, vá para 6. Se quiser remover o rubi do olho direito, vá para 33. Se quer tentar o do olho esquerdo, vá para 40. E se quiser sair da sala sem tocar em nada, vá para 80.

20 O caminho segue mais um pouco, mas termina em um beco sem saída. Só lhe resta voltar. Vá para 51.

21 Você abre a porta com a chave e, espantado, descobre-se em outra sala com mais três portas. Olhando para o teto, vê o alçapão por onde caiu. Este é o maldito aposento inicial do labirinto! Agora vá para 9.

22 O outro pequeno ser então fala: *"Mais à frente você vai encontrar uma mulher. Nunca olhe para ela, ou será transformado em pedra!"*
Se você ainda não perguntou a eles sobre uma saída do labirinto, e quiser perguntar agora, vá para 13. Se vai deixá-los fugir, vá para 31.

23 Você joga a corda para que o anão pegue. Ele amarra a corda na própria cintura, e, com esse precioso apoio, você consegue escalar a parede e sair do poço. O anão diz: *"É uma boa corda, bem forte. Você tem muita sorte. Viu como meu amuleto funcionou?"*
Você agradece ao anão pela ajuda e volta pelo corredor. Vá para 46.

24 Você recua alguns passos para tomar distância e vem correndo contra a porta. Seu ombro forte coloca-a abaixo - apenas para revelar que, do outro lado, existe apenas um fosso com o fundo forrado de estacas pontiagudas. Sua aventura termina aqui.

25 Você resolve se aproximar e pegar a pequena caixa. Ela não está trancada e abre-se facilmente, revelando um pequeno frasco de vidro contendo um líquido azul. Já que você não faz idéia do que possa ser, remove a rolha e cheira o conteúdo: o odor é acre, fétido, corrosivo. Deve ser um forte veneno, você suspeita. Embora não tenha intenção de beber aquilo, guarda o frasco consigo.
Você sai da sala e continua pelo corredor. Vá para 104.

26 A porta se abre e revela um longo corredor, totalmente vazio. Você caminha por ele até encontrar uma curva para a direita. Vá para 111.

27 Você caminha pelo corredor com cautela. Súbito, surge à sua frente um homem estranho - trajado com roupas que um dia devem ter sido luxuosas, mas que estão agora esfarrapadas. Ele tem um alaúde nas mãos. Vá para 58.

28 Hooks acompanha você pelo corredor. Depois de andar alguns metros, uma porta surge à sua direita. Se você vai abrir a porta, vá para 126. Se prefere seguir pelo corredor, vá para 50.

29 Desesperadamente, Hooks segura-se em suas roupas e grita para não deixá-lo cair. Com muito sacrifício, você estica sua mão e consegue levantar a alavanca. O chão começa a voltar à sua posição original. Choramingando, Hooks agradece-o por ter salvo sua vida e promete se comportar. Vá para 85.

30 Enquanto aproxima-se lentamente, você se recorda do aviso das duas criaturas: *"Mais à frente você vai encontrar uma mulher. Nunca olhe para ela, ou será transformado em pedra!"*. Você chega à conclusão de que referiam-se a ESTA mulher, no exato instante em que ela vira-se em sua direção. Desviando os olhos, você vê pela sombra projetada em uma parede que a criatura-serpente - com cobras no lugar dos cabelos. *"Mais uma estátua para a minha coleção,"* diz ela.
Você cerra os olhos e, confiando apenas nos outros sentidos e nos instintos, empunha a espada e ataca a criatura que vem em sua direção. Em meio à escuridão, seu braço desfere uma estocada certeira - que perfura o peito da mulher-monstro com a lâmina gelada. Chegam a seus ouvidos o eco de um grito medonho, e o baque da queda de um corpo. Você arrisca uma espiada. Vê a mulher com serpentes nos cabelos, morta, chafurdando em uma poça de sangue. Para seu espanto, ela começa a transformar-se em pedra!
Recuperando-se do choque, você começa a vasculhar a sala em busca de algo valioso ou útil. E encontra! Um belo colar de pedras verdes, com uma grande pérola no centro. Então você deixa a sala e prossegue pelo corredor. Vá para 103.

31 Você resolve que os pequenos covardes não são ameaça, e sai de lado para dar-lhes passagem. Eles passam por você correndo feito coelhos, e desaparecem no corredor. A sala agora está vazia, e não há muito o que fazer aqui - exceto voltar. Vá para 68.

32 Você deixa o escudo onde está, dá meia volta e prossegue. Vá para 90.

33 Com a ponta de sua espada, você cuidadosamente tenta remover o rubi do olho da estátua. Mas, quando está quase conseguindo, ele explode com a força de um canhão - fazendo você em mil pedacinhos. É isso aí!

34 Você abre a porta, que não está trancada, e surge um pequeno corredor que segue em frente. Logo ele termina em uma parede lisa,

vazia, exceto por um pequeno gancho metálico - onde está pendurada uma chave.

Se você quer pegar a chave e voltar pelo corredor, vá para **4**. Se acha que pode ser uma armadilha, volte pelo corredor sem pegar a chave. Vá para **74**.

35 Você tenta abrir a porta, mas ela está bem trancada. Volte para **42**.

36 Você recua a passos lentos, sem fazer ruído. Então, as duas criaturas saem do aposento e rumam por outra passagem - localizada do outro lado desta sala. Vá para **5**.

37 Prosseguindo pelo corredor, você percebe que mais adiante ele se divide em dois. Se quiser pegar o caminho da direita, vá para **89**. Se sua escolha é o caminho da esquerda, vá para **16**.

38 Você se levanta e aproxima-se do velho. Ele parece se animar com a presença de um espectador interessado, e sua história ganha novo vigor: os monstros parecem dez vezes maiores, e as arcas de tesouros de poucos minutos atrás agora eram montanhas de ouro - que dariam para comprar reinos inteiros. O velho parece que não vai mais parar de falar, e você cada vez mais se convence de que tudo não passa de bobagens. Vá para o **42**.

39 O anão aproxima-se da beirada do poço. Você joga sua corda, e pede a ele que amarre-a em algum lugar para que você possa sair. Vá para **100**.

40 Com a ponta da sua espada, você tenta remover o rubi do olho da estátua. Ele se solta, e parece valer uma pequena fortuna. Você o guarda em sua mochila para vendê-lo na cidade - se conseguir achar a saída deste lugar!

Ainda resta o outro rubi. Se quer tentar removê-lo, vá para **33**. E, se acha melhor sair da sala, vá para **80**.

41 Quando você se aproxima, a "escultora" vira-se e diz: *"Mais uma estátua para minha coleção."* Ela então abandona as sombras e você pode ver que não se trata de uma mulher - mas sim um monstro, coberto de escamas e com serpentes enraizadas em sua cabeça.

Assim que seus olhos se cruzam com os da Medusa, percebe neles duas centelhas luminosas - e sente seu próprio corpo enrijecendo, transformando-se em pedra. Não há como fugir deste destino terrível. Fim da aventura.

42 Repentinamente, sem a menor explicação, o velho entrega a você um pergaminho enrolado. Você o abre e descobre que ele revela um pequeno mapa - indicando uma certa localização nos arredores da cidade. Quando tira os olhos do mapa para perguntar ao velho o significado daquilo tudo, você descobre que ele simplesmente sumiu.

O mistério apenas aviva o fogo aventureiro que arde em você. Na manhã do dia seguinte você se põe a caminho, munido de sua espada e um odre de água. Leva também uma mochila com comida, uma corda, um lampião e demais apetrechos. Depois de algumas horas de caminhada tranqüila, você finalmente chega ao local indicado no mapa. Está diante de um casebre, muito simples, e nem de longe parece grande o bastante para conter um labirinto. Você ergue o braço para bater à porta - mas, antes que o faça, ela abre-se sozinha. Uma voz misteriosa vem lá de dentro e diz: *"Entre, meu caro."*

Embora pareça imprudente, você não é covarde e resolve entrar (está aqui em busca de desafio, não está?). O interior da casa é tão escuro e silencioso quanto uma cripta. Assim que você entra, a porta fecha-se às suas costas e tochas acendem-se nas paredes como que por encanto. O aposento revela-se como algo parecido com um laboratório de magia: estantes vergando-se sobre o peso de livros, paredes forradas de pergaminhos contendo fórmulas e diagramas, animais estranhos agitando-se em gaiolas e uma enorme mesa - cheia de recipientes de vidro com tamanhos e formatos esquisitos, contendo líquidos coloridos. Você já ouviu falar em magia e magos poderosos, mas nunca acreditou realmente nisso. Pareciam-lhe histórias para assustar crianças.

Súbito, uma pequena explosão. Um cheiro forte invade o ar. Em meio à fumaça surge um homem aparentando idade avançada. É o velho da taverna! Agora, em vez de trapos, ele veste uma espécie de manto que mais se parece com um pijama - decorado com estrelas, luas e outras figuras. Ele diz: *"Eu o estava aguardando, jovem e ambicioso aventureiro. Que bom que veio logo. Chamo-me Genalin, e adoro jogos. Tenho uma proposta irrecusável a fazer-lhe: consiga sair do meu labirinto, e cobrirei você com ouro e jóias; fracasse, e irá perambular por corredores e cavernas até encontrar a morte!"*

O velho não aguarda por qualquer resposta sua: ele puxa imediatamente uma pequena corda, que parecia estar em sua mão o tempo todo, e um alçapão abre-se sob você. Você escorrega por um duto de pedra por vários minutos, sem conseguir parar, até chegar a uma minúscula saleta. A queda não causou-lhe danos maiores que alguns arranhões, mas a passagem no teto fecha-se antes que você possa pensar em voltar por ela.

A sala é iluminada por tochas nas paredes de pedra. Em cada uma das quatro paredes, há quatro portas com números gravados. Você:

Abrirá a porta com o número 1? Vá para 47.
Abrirá a porta com o número 2? Vá para 35.
Abrirá a porta com o número 3? Vá para 12.
Abrirá a porta com o número 4? Vá para o 72.

43 Sem alternativa, você retorna ao corredor sem saída onde está a chave pendurada. Pega-a. Não acontece absolutamente nada (que bom, não era uma armadilha!). Aliviado, procura pela porta trancada. Vá para **21**.

44 O corredor prossegue por mais alguns metros e vira à direita novamente. Vá para 53.

45 Então você abre a porta e um corredor segue em frente. Após alguns minutos de caminhada, um alçapão abre-se sob seus pés - e você cai pela segunda vez neste dia! Como antes, escorrega por um duto de pedra e cai em uma pequena sala, diante de uma única porta. Vá agora para **71**.

46 Você então volta pelo corredor e pega o caminho da direita. Vá para o 56.

47 Você abre a porta e vê um longo corredor, iluminado por tochas. Percorrendo o caminho, vê que ele vira para a direita. Andando um pouco mais, encontra uma porta de madeira à sua direita - mas o corredor prossegue em frente.

Se quer investigar a porta, vá para **3**. Se vai continuar pelo corredor, vá para **59**.

48 O corredor continua por alguns metros e, depois de uma curva à esquerda, prossegue mais um pouco. Vá para o 96.

49 Imóvel, você tenta fazer o máximo silêncio possível. Escuta ao longe uma voz que canta, mas horrivelmente desafinada. Bem, pelo menos parece humana! Você se aproxima para descobrir quem está cantando. Vá para 27.

50 Ainda na companhia do menestréu, você continua pelo corredor. Depois de uma curva à direita, surge uma alavanca em uma parede. O corredor segue em frente, mas você nem tem tempo de pensar em prosseguir - pois, antes que você consiga dizer ou fazer qualquer coisa, o atrapalhado Hooks puxa a alavanca dizendo: *"Isto deve abrir a passagem para sair!!!"* Vá para **102**.

51 Você volta pelo corredor e cruza novamente com a porta lateral. Se quiser tentar a porta agora, vá para 2. Se prefere continuar recuando pelo corredor, vá para 10.

52 Depois de mais um pouco de caminhada pelo corredor, uma porta aparece à sua esquerda. Embora o corredor continue em frente, a porta está aberta e não parece haver nada perigoso lá dentro. Se acha que vale a pena dar uma espiada, vá para 75. Se prefere seguir pelo corredor, vá para 105.

53 Continuando pelo corredor, você chega a uma porta. Abrindo-a, descobre-se outra vez na salinha com as quatro portas numeradas e o pilar no centro. Você acaba de entrar pela porta 1. Vá para 127.

54 Você fecha a mão sobre a maçaneta e tenta abrir a porta com cautela extrema. Mas, assim que faz isso, um OUTRO alçapão abre-se no piso - revelando que a porta não passava de uma armadilha. Você cai em um poço com seis metros de profundidade. A queda é dura, mas logo você se recupera e pensa em como escapar. Não se pode escalar as paredes, pois elas são muito lisas. E, embora você tenha sua corda, não há lugar onde amarrá-la.

Sem outra escolha, você grita por socorro. Vá para **110**.

55 Você saca sua espada afiada. Gritando e girando-a sobre a cabeça, arremete na direção das criaturas. Sua entrada é tão impressionante que os dois assustam-se com você, e fogem apavorados pela outra passagem da sala.

Sem entender nada, você guarda sua espada. Pena. Estava ansioso por uma luta. Mesmo assim, vá para 5.

56 Você pega o caminho que vai para a direita. O caminho segue por alguns metros, vira à direita, segue, vira novamente à direita, segue um pouco mais e vira uma vez mais à direita. Você finalmente chega a uma porta.

Se quer abrí-la porta, vá para **82**. Se prefere continuar pelo corredor, vá para o **104**.

57 Você desenrola o pergaminho. Ele diz: *"Três garrafas iguais: uma contém veneno, outra contém antídoto, e a terceira contém uma poção mágica. O único problema é que os rótulos podem estar trocados - ou talvez não!"*

Qual das três garrafas você quer beber:
Se você prova o conteúdo da garrafa com o rótulo VENENO, vá para **108**.
Se você prova o conteúdo da garrafa com o rótulo POÇÃO, vá para **88**.
Se você prova o conteúdo da garrafa com o rótulo ANTÍDOTO, vá para **117**.

58 Refeito do inesperado encontro, você pergunta ao homem o que é que ele faz aqui. *"Sou Hooks, o galante,"* ele responde. *"Ando por estes corredores há pelo menos dez anos. Ou seriam quinze? Já não sei mais ao certo, perdi a conta há alguns anos atrás"*. Vá para 79.

59 O corredor divide-se em dois caminhos. Se você segue o corredor da esquerda, vá para **10**. Se prefere o da direita, vá para **70**.

60 Sob a luz ofuscante da tocha, surge a cabeça de um monstro - com a bocarra arreganhada e os dentes prontos para a mordida fatal. Por puro reflexo, você puxa a espada e desfere um golpe contra a cabeça da fera. Mas, em vez do jorro de sangue, você sente em seu braço apenas a dor do aço da espada chocando-se contra rocha pura. O "monstro" era apenas uma estátua de pedra sem vida! Sua espada quebrou-se com a força do golpe, e agora conserva apenas metade da lâmina. Você resolve guardá-la assim mesmo, já que meia espada é melhor que espada nenhuma!

Você sai da sala e percorre o corredor. Vá para **50**.

61 Após ter derrotado o tigre, você entra na sala em busca de algo interessante. No centro da sala, está uma pequenina caixa de ferro. Se você quer se aproximar e abrí-la, vá para **25**. Se prefere sair da sala sem se aproximar da caixa, vá para o **128**.

62 Você treme muito e, com dificuldade, remove a rolha da garrafa. Bebe rapidamente, e sente os músculos incharem - mas não percebe nenhuma melhora. Sua aventura termina aqui.

63 Você pega o escudo, que, apesar do aspecto demoníaco, parece de boa qualidade. Coloca-o nas costas e deixa a sala. Vá para **90**.

64 Você pensa nas alternativas, e acaba lembrando-se do frasco de veneno azul. Uma idéia engenhosa forma-se em sua mente: você simplesmente derrama a toxina no fosso das piranhas. Elas morrem em

poucos minutos, e agora você pode atravessar em segurança até o outro lado. Viva a esperteza! Vá para **106**.

65 Você entorna o garrafão e prova o conteúdo. Algo estranho ocorre: você sente-se crescendo, seus músculos latejam, sua força aumenta. Pelo visto, você provou a garrafa certa! Sem saber quanto vai durar sua incrível força, retorna rapidamente para o corredor e prossegue. Vá para **105**.

66 Você luta com todas as suas forças, mas o monstro é muito mais poderoso que você. Seus punhos destruidores não demoram a amassar seu escudo e fazer voar sua espada. Só um milagre poderia salvá-lo agora. Vá para **86**.

67 Você toma distância e faz um ótimo salto, mas não é o bastante. Cai dentro do poço de piranhas e seus ossos são limpos em minutos. Fim.

68 Você retoma novamente seu caminho, na tentativa de sair do labirinto. Andando pelo corredor, ele logo vira para a esquerda. Continuando por ele, você encontra uma porta lateral - e o corredor ainda continua em frente.

Quer parar e abrir a porta? Vá para **14**. Prefere continuar pelo corredor? Vá para **103**.

69 Você resolve que histórias contadas por um velho cheio de vinho não valeriam uma boa aventura, e continua comendo suas batatas - mas ainda com um ouvido atento às palavras do ancião. A cada minuto, suas palavras soam mais mentirosas: os monstros ficam maiores, os tesouros aumentam de valor, e o número de aventureiros supostamente perdidos no labirinto supera a população da maior das cidades. Quanta tolice!

Em certo instante, seus olhos encontram-se com os do velho. Ele tem um olhar penetrante e pede para que você se aproxime. Você é tomado por um desejo irresistível de obedecer às palavras dele, e resolve aproximar-se. Vá para o **42**.

70 O corredor parece ser bem longo. Você caminha por alguns metros, então surge uma porta à sua direita - e o corredor continua. Se quiser abrir a porta, vá para **2**. Se sua escolha é continuar pelo corredor, vá para **20**.

71 Recomposto da queda, você se levanta e prossegue pelo corredor por alguns metros. Então, ele vira para a sua direita - e algum tipo de som pode ser ouvido. Pode ser um inimigo!

Se quer ficar quieto para ouvir melhor, vá para **49**. Se prefere avançar para tentar um ataque de surpresa, vá para **27**.

72 A porta se abre sem nenhum problema, conduzindo a um longo corredor. No final deste, há uma porta trancada.

Se você quer voltar pelo corredor, vá para o **42**. Se vai tentar arrombar a porta, vá para **24**.

73 Você entra na sala com o máximo cuidado, para não disparar a armadilha mortal. Chega perto da arca e percebe que a tampa não está amarrada à corda, e pode ser aberta sem risco. Você abre e encontra um punhado de moedas de ouro. Nada mau! Depois de guardá-las em sua mochila, você sai da sala e segue pelo corredor. Vá para **59**.

74 Desconfiando de uma armadilha traiçoeira, você deixa a chave onde está e retorna por onde veio - até que chega novamente à sala de antes. Não resta outro caminho, exceto a porta que está diante de você. Vá para **8**.

75 A sala está vazia, exceto por uma grande mesa onde repousam três garrafões - todos grande demais para serem carregados. Os três estão cheios de um líquido amarelo, indistinguível aos olhos. Cada garrafa tem um rótulo onde se lê VENENO, POÇÃO DE GRANDE FORÇA e ANTÍDOTO. Sobre a mesa há também um pergaminho.

Se você prova o conteúdo da garrafa com o rótulo VENENO, vá para **108**.

Se você prova o conteúdo da garrafa com o rótulo POÇÃO, vá para **88**.

Se você prova o conteúdo da garrafa com o rótulo ANTÍDOTO, vá para **117**.

Se você abre o pergaminho, vá para **57**.

Se não faz coisa alguma e resolve cair fora enquanto está vivo, vá para **105**.

76 Você entorna o garrafão e prova o conteúdo. Algo estranho ocorre: você sente-se crescendo, seus músculos latejam, sua força aumenta. Pelo visto, você provou a garrafa certa! E, já que a garrafa restante deve conter o veneno, não há mais nada a ser feito aqui. Vá para **105**.

77 Você percorre todo o caminho novamente, e passa mais uma vez pela porta da sala com a arca e a óbvia armadilha da pedra pendurada.

Se você ainda não entrou nesta sala, e quiser entrar agora, vá para **73**. Se já entrou, ou não quiser entrar, vá para **59**.

78 Abrindo a porta, você vê um longo corredor. Ele termina em uma porta trancada.

Se você tem uma chave, vá para **21**. Se não pegou a chave, vá para **43**.

79 Hooks, o galante, já não parece tão galante depois de dez anos (ou quinze, quem sabe?) neste lugar. Ele parece feliz em encontrar você, e pergunta se pode acompanhá-lo. Se você permite, vá para **28**. Se quer prosseguir sozinho e deixar que o bardo se dane, vá para **125**.

80 Você então resolve voltar à sala das quatro portas. Se ainda não tentou a porta 1, pode tentar agora. Vá para **78**. Ou, se quiser tentar a porta 2, vá para **34**.

81 A luta é fácil para um guerreiro habilidoso como você. A lâmina de sua espada fica suja com o sangue escuro e malcheiroso das criaturas, derrotadas em poucos segundos. Nada mal para a sua primeira batalha neste lugar. Você chega a revistar os corpos, mas eles não carregam nada que possa lhe ser útil.

Agora só lhe resta voltar pelo corredor. Vá para **68**.

82 Ao abrir a porta, você é recebido com um rosnado feroz: um enorme tigre prepara-se para saltar sobre você!

Se você tiver um escudo, vá para **99**. Se não tiver, vá para **18**.

83 Você pega uma das tochas na parede, e diz a Hooks que aguarde do lado de fora - ordem que ele obedece com prazer! Com cuidado, você entra na sala escura como breu. A luz da tocha revela muito pouco, quase sem conseguir penetrar nas trevas densas.

Então, algo esbarra em sua cintura. Você baixa a tocha para ver o que é e depara-se com uma terrível visão. Vá para **60**.

84 Você pega seu escudo, saca sua espada e parte para o combate. O monstro parece poderoso, mas a Poção de Grande Força que você bebeu certamente deixará as coisas equilibradas. Esta talvez seja a batalha decisiva, e a saída deve estar atrás daquela porta. Vá para **114**.

85 Refeitos do susto, você e Hooks vão em frente. O corredor segue mais um pouco e surge outra porta lateral, mas desta vez à esquerda. E mais uma vez você não tem tempo de fazer coisa alguma,

pois Hooks avança e abre a porta esperando achar uma saída.
Vá para 120.

86 Após alguns segundos de batalha sangrenta, um corpo cai ao chão sem vida. Um único combatente ainda está em pé: com o seus punhos sujos de sangue, o monstro sorri vitorioso. Sua aventura termina por aqui.

87 Você arranca o papel da porta e lê. Ele diz: *"Parabéns. Em todos estes anos, você é o primeiro aventureiro que consegue chegar até aqui. Agora eu, Genalin, proponho um desafio final. Na próxima sala você terá que escolher entre a libertação e a morte. Escolha bem."*
Vá para 94.

88 Você abre o garrafão e prova o líquido. Ntão acontece absolutamente nada. Vá para 91.

89 O caminho segue, vira à esquerda e continua mais um pouco - até terminar em um beco-sem-saída. Uma placa na parede tem a seguinte inscrição: *"É uma pena, mas você terá que voltar"*. Vá para 16.

90 Você retorna pelo caminho por onde veio. Está de volta à sala onde caiu. Vá para 42.

91 Agora só restam duas garrafas. Se quer provar daquela marcada VENENO, vá para 119. Se quer beber da garrafa marcada ANTÍDOTO, vá para 76. E se quer ir embora, vá para 105.

92 Você se lembra das moedas de ouro que encontrou na mochila. Algo lhe diz que, neste lugar maldito, um amuleto pode ser mais precioso que ouro. Você entrega ao anão o punhado de moedas, e ele pendura em seu pescoço a peça de madeira. *"Muito obrigado, aventureiro,"* diz ele. *"Agora você estará protegido pelos Deuses."*
O anão volta à sua cadeira para começar outra escultura, e você deixa o aposento. Vá para 37.

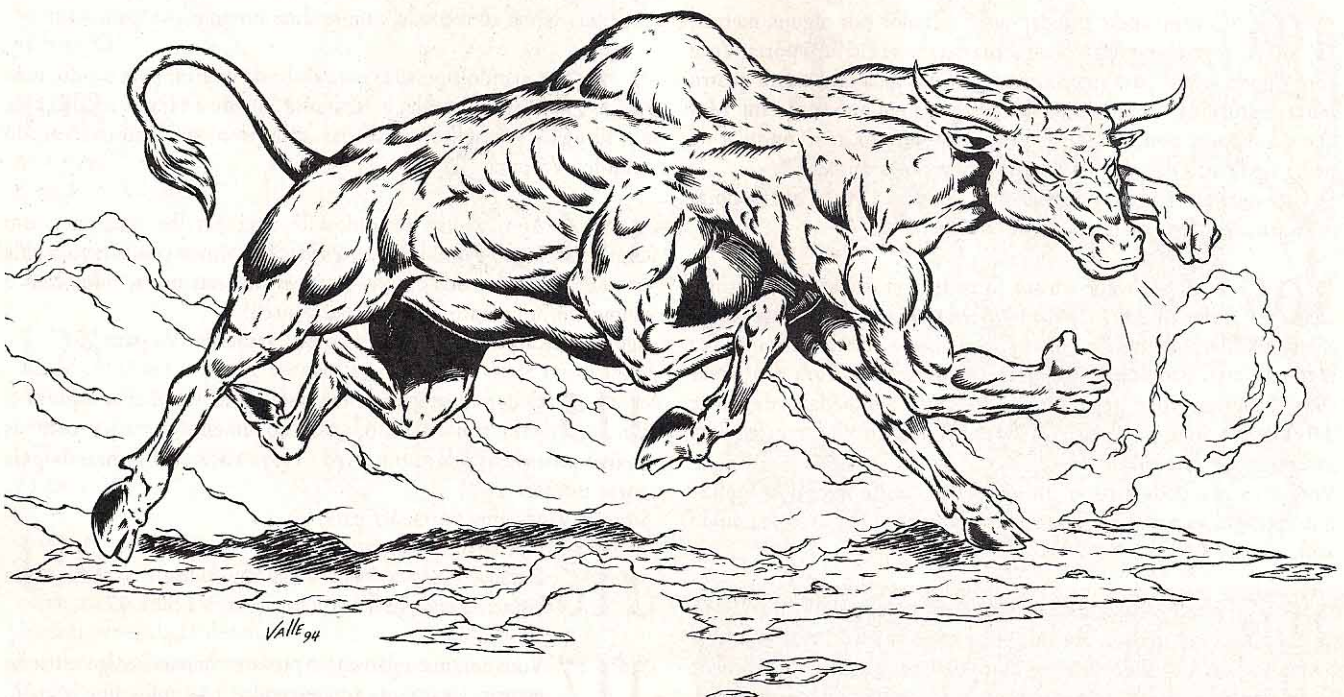
93 Você fica imóvel para tentar ouvir qualquer coisa, mas não consegue. Tudo está absolutamente silencioso.
Se quer pegar o caminho da direita, vá para 68. Se prefere o caminho da esquerda, vá para 98.

94 Então, você abre a porta e entra em uma pequena sala. Subitamente, sem que você possa reagir, a porta fecha-se às suas costas - e você não consegue voltará abri-la: parece trancada magicamente. Devolvendo a atanção à sala, vê uma mesinha onde repousam duas gemas preciosas - uma azul e outra vermelha. E, na parede oposta à que você entrou, há duas portas sem fechaduras. No centro de cada uma existem cavidades onde as gemas podem ser encaixadas. Estão marcadas com os números 1 e 2. A combinação correta abre a porta para a saída.
Quer colocar a pedra azul na posição 2 e a vermelha na 1? Então vá para 109.
Quer colocar a pedra azul na posição 1 e a vermelha na 2? Então vá para 116.

95 O lugar está vazio, exceto pela porta no lado oposto - onde está afixado um pedaço de papel. Se você lê o papel, vá para 87. Se não lê, vá para 94.

96 O corredor segue um pouco e dobra à esquerda. Vá para 115.

97 Você abre a porta e vê uma escada que sobe. Pode ser o caminho para a saída - se não houverem mais truques ou armadilhas. Ansioso, você sobe os degraus em desabalada correria; depois de muita subida, finalmente chega a uma porta. Vá para 130.

98 O caminho termina em uma porta. Você tenta abrir, mas ela está trancada - e, lá dentro, uma voz diz: *"Vá embora! Não queremos comprar nada!"*. Você reconhece a voz. É a mesma das duas criaturinhas.

Se quer arrombar a porta, vá para 11. Se prefere voltar pelo corredor, vá para 68.

99 Você apanha rapidamente o escudo que encontrou, e prepara-se para o ataque mortal do felino. O escudo consegue aparar a mordida que teria certamente teria separado sua cabeça do corpo, e lhe dá o segundo de que precisa para atravessar o coração da fera com sua espada.
O tigre está morto. Vá para 61.

100 Você joga a corda para que o anão pegue. Ele toma-a nas mãos por um momento e diz: *"É uma boa corda, bem forte. Mas você não tem muita sorte. Se ao menos tivesse um amuleto..."*
O anão lhe dá as costas e vai embora, deixando você no poço para morrer de fome. Sua aventura termina aqui.

101 Você se aproxima a passos decididos, com a espada em riste. As criaturas choramingam: *"Não nos mate! Somos apenas dois guardas de Genalin. Ele nos ordenou que vigiasse os corredores."*
Se acha que dois guardas daquele maldito mago não merecem confiança, vá para 81. Se quer interrogá-los sobre a saída do labirinto, vá para 13. Se quer perguntar sobre os perigos encontrados mais à frente, vá para 22. E, se quer poupar as vidas miseráveis das criaturas e deixar que fujam, vá para 31.

102 Com a descida da alavanca, o chão começa a inclinar-se em uma rampa. Você escorrega na pedra lisa, mas consegue segurar-se em uma pequena saliência na parede. Hooks não tem a mesma sorte e começa a deslizar pela rampa, rumo à boca aberta de uma fornalha que aguarda suas vítimas para queimá-las vivas. Vá para 29.

103 Você retorna ao caminho. Outra porta aparece, agora à sua direita.
Se você abre a porta, vá para 15. Se continua em frente, vá para 37.

104 Continuando a andar pelo corredor por alguns metros, logo ele vira para a esquerda e termina em uma porta. Você abre a porta sala e, para sua surpresa, está em uma saleta com quatro portas numeradas - muito semelhante àquela em que você caiu. Mas não é a mesma, pois, em lugar do alçapão no teto, tem um pilar de pedra no centro da sala. Você entrou pela porta número 2.
Se você quer abrir a porta de número 1, vá para 124. Se quer a porta 3, vá para 26. E se prefere a porta 4, vá para 45.

105 Você prossegue em sua jornada para deixar este labirinto infernal. Então, à sua frente, o chão termina - dando lugar a um grande e profundo poço, cheio d'água. Nadar até o outro lado não seria problema, mas parece fácil demais. Para confirmar suas suspeitas, você pega em sua mochila um pedaço de carne defumada e joga na água. Ela borbulha como se fervesse. Está infestada de piranhas!
Você acha que pode arriscar um salto até o outro lado do poço. Se quiser tentar, vá para 121. E, se você tem consigo um frasco de líquido azul, vá para 64.

106 Tendo escapado de mais um perigo mortal, você continua pelo corredor. Há uma porta mais adiante - mas você sente o sangue gelar à medida que seus olhos divisam a criatura que está de sentinela: uma monstruosa combinação de minotauro e centauro, com cabeça de touro, torso humano e quatro patas. Ele bufa como um touro, e depois diz: *"Muitos enfrentaram o labirinto, mas poucos chegaram até aqui - e nenhum deles passou por mim. Prepare-se para morrer!"* A fera avança para lutar. Não há como evitar o combate. Se você quebrou sua espada, vá para 118. Se você provou a poção na sala das garrafas, vá para 84. Se nada disso aconteceu com você, vá para 86.

107 Você nem consegue posicionar seu escudo ou brandir sua espada, pois a terrível criatura escancara as mandíbulas e inunda a sala com seu hálito flamejante. Você é torradinha! Pena, estava quase chegando lá.

108 Você remove a rolha e entorna o garrafão, provando o líquido. Um súbito mal-estar toma posse de seu corpo, e você cambaleia e começa a suar. Era veneno! Restam poucos segundos antes que a toxina resulte em sua morte, e você só tem uma chance para beber o antídoto.
Não vá errar agora! Se quer beber da garrafa marcada POÇÃO, vá para 122. Se escolher a garrafa ANTÍDOTO, vá para 62.

109 Então encaixa as pedras nas cavidades, e a porta à sua direita começa a abrir vagarosa. Vá para 113.

110 Seus gritos acabam chamando a atenção de alguém. Lá no alto, na borda do poço, surge a figura do anão escultor de madeira.
Se você comprou o artesanato do anão, vá para 23. Se não comprou, vá para 39.

111 O caminho continua por mais alguns metros, e vira para a direita, para depois seguir mais um pouco. Vá para 44.

112 Você entra na sala com cautela, olhando para todas aquelas estátuas. A mulher continua no canto da sala, brincando com o próprio cabelo.
Se você pediu informações para as duas criaturas, vá para 30. Caso você não tenha conversado com as duas criaturas, vá para 41.

113 Quando a pesada porta acaba de deslizar para o lado, uma coisa vermelha e escamosa invade a sala. É a cabeça de um dragão vermelho, uma das criaturas mais mortíferas do mundo. Vá para 107.

114 Após alguns segundos de uma batalha sangrenta, um corpo cai ao chão sem vida. Um único combatente ainda está em pé, com o seu escudo e sua espada nas mãos, sujos com o sangue do minotauro morto. Você venceu!
Agora pode abrir a porta, que não está trancada. Vá para 95.

115 O corredor termina em uma porta. Você abre a porta e, para seu espanto, está novamente na sala com as quatro portas e o pilar no centro. Agora você entrou na sala pela porta número 3.
Só resta agora uma porta. Vá para 45.

116 Então encaixa as pedras nas cavidades, e a porta à sua esquerda começa a abrir vagarosa. Vá para 97.

117 Você entorna o garrafão e prova o conteúdo. Algo estranho ocorre: você sente-se crescendo, seus músculos latejam,

sua força aumenta. Pelo visto, você provou a garrafa certa! Sem saber quanto vai durar sua incrível força, retorna rapidamente para o corredor e prossegue. Vá para **105**.

118 Você pega o seu escudo e puxa sua espada, mas então lembra-se que quebrou-a na cabeça da estátua de pedra. Você tenta se proteger com o escudo mas é quase impossível sobreviver aos tremendos golpes do monstro - e não há como contra-atacar com uma espada danificada.
Vá para o **86**.

119 Você entorna a garrafa e bebe o conteúdo. Súbito, um mal-estar repentino faz você cambalear e cascatas de suor escorrem de seu corpo. Você compreende que escolheu o garrafão de veneno! Restam poucos segundos para que a toxina leve-o à morte. Mas você já provou o antídoto, e esse ato o condenou: o veneno é traiçoeiro, e adaptou-se à antitoxina contida em seu organismo - de modo que ela agora não funcionará mais, mesmo que seja ingerida novamente. Sua aventura termina por aqui.

120 Um grito de dor profunda atinge seus ouvidos, seguido do baque surdo da queda de um corpo. Você chega mais perto e vê o cadáver do menestréu, com uma flecha cravada no meio do peito. Dentro da sala havia uma besta, acionada pela abertura da porta. Você lamenta a morte do menestréu - mas, ao mesmo tempo, não entende como alguém tão imprudente sobreviveu tanto tempo neste labirinto. O homem devia ser tão mentiroso quanto desafinado! Meneando a cabeça, você prossegue pelo corredor. Vá para o **52**.

121 Então, recua alguns metros para tomar um bom impulso, e corre com toda a sua velocidade. Atinge a borda do poço e salta. Vá para **67**.

122 Tremendo muito, você consegue remover a rolha e beber o líquido. Rapidamente seu corpo melhora, e você percebe que escolheu o antídoto. A garrafa que sobrou só pode ser a Poção de Grande Força - ou talvez outra armadilha!
Se quiser provar da garrafa restante, vá para **65**. Se quiser cair fora, vá para **105**.

123 O anão se agita na cadeira e grita: *"Seu grande avarento! Você não terá as bênçãos dos Deuses! Saia daqui antes que eu o mate!"*
E você sai. Vá para **37**.

124 Você abre a porta e um corredor prossegue por alguns metros, antes de virar para a esquerda. Vá para **48**.

125 Assim que você dá as costas a Hooks, ele começa a choramingar e entoa uma horrível e triste música com seu ataúde. Aquele barulho dos infernos vai atrair todos os monstros que estiverem perambulando por este labirinto! Sem saída, você acaba aceitando a companhia do bardo desafinado. Vá para **28**.

126 Abrindo a porta com cautela, você percebe que esta sala, ao contrário dos outros aposentos e corredores, não tem tochas nas paredes. Está imersa na mais densa escuridão, e não é possível ver nada lá dentro.
Se quiser pegar uma das tochas nas paredes e investigar a sala, vá para **83**. Se prefere fechar a porta e seguir em frente, vá para **50**.

127 Você está na sala novamente. Agora resta somente uma porta, a de número 4. Vá para **45**.

128 Você sai da sala e continua pelo corredor. Vá para **104**.

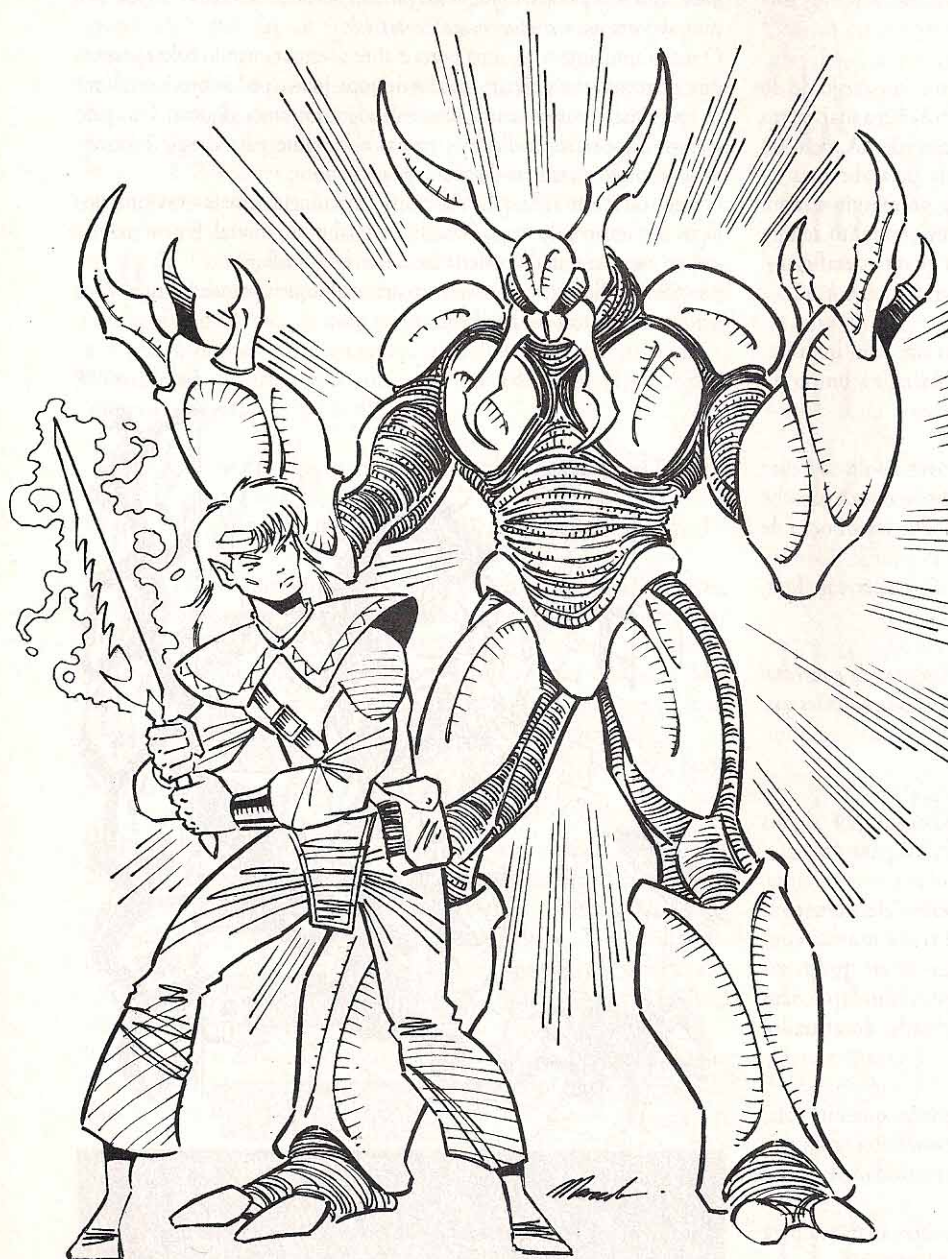
129 Você pega o caminho da esquerda. Depois de uma curva à esquerda, ele prossegue por alguns metros adiante. No final do corredor, há uma porta de madeira com uma placa de metal - onde estão inscritas algumas palavras.
Se você se aproxima para ler a inscrição, vá para **17**. Se prefere voltar pelo corredor e pegar o caminho da direita, vá para **46**.

130 Você abre a porta e se vê novamente naquele laboratório de magia, com estantes, frascos e gaiolas. Genalin está sentado em sua escrivaninha e, quando nota alguém na saída de seu labirinto, ele se espanta. *"Não posso acreditar!"* diz ele. *"Em todos esses anos, você é o primeiro que consegue sair do meu labirinto. Agora vou cobri-lo com ouro e jóias, como prometi."*
O mago aproxima-se de uma porta e abre-a, esparramando pelo aposento uma pequena montanha de moedas de ouro, jóias e pedras preciosas. Você se aproxima a passos lentos, maravilhado com tanta riqueza. Ou, pelo menos, finge-se maravilhado - apenas o bastante para chegar perto do maldito mago e enterrar-lhe a espada no peito.
O mago cai morto a seus pés. Você sorri, feliz: ninguém mais será vítima dos jogos demoníacos do mago Genalin e seu labirinto mortal. E nem mesmo todo o ouro do mundo poderia lhe dar maior satisfação.
Isso não significa, claro, que você vai deixar ali aquela grande fortuna! Você é um aventureiro rico. Parabéns.

Di'FOLLKYER

Uma das soluções possíveis: 1 - 38 - 42 - 12 - 63 - 90 - 42 - 47 - 59 - 10 - 36 - 5 - 68 - 103 - 37 - 16 - 56 - 82 - 99 - 61 - 25 - 104 - 45 - 71 - 27 - 58 - 79 - 28 - 50 - 102 - 29 - 85 - 120 - 52 - 75 - 57 - 117 - 105 - 64 - 106 - 84 - 114 - 95 - 87 - 94 - 116 - 97 - 130

CAÇADA À CRIATURA

Desta vez os Heróis precisam impedir que Zargon desperte uma terrível fera adormecida

Eis aqui uma nova aventura para Hero Quest, com três novas Buscas para jogadores Zargon. Como sempre, cada Busca divide-se em três partes: o **Mapa da Busca**, que mostra os locais do labirinto de pedra onde deve posicionar a mobília, monstros e armadilhas; o **Texto do Pergaminho**, contendo uma pequena história do desafio que deve ser lido por Zargon aos outros jogadores; e as **Notas da Busca**, que explicam quando ocorrem acontecimentos especiais em determinadas salas.

Pode ser que, durante certas Buscas, o tabuleiro precise de mais peças do que aquelas contidas na caixa do Hero Quest - como aconteceu nas Buscas da aventura **A Cidade Escrava**, publicadas em DRAGÃO BRASIL #4. Quando isso ocorrer, apenas remova a peça de uma sala já explorada e coloque na nova sala. Isso serve para acrescentar um elemento surpresa ao jogo: afinal, só porque os jogadores já encontraram uma arca de tesouro, isso não quer dizer que não existam outras pelo caminho!

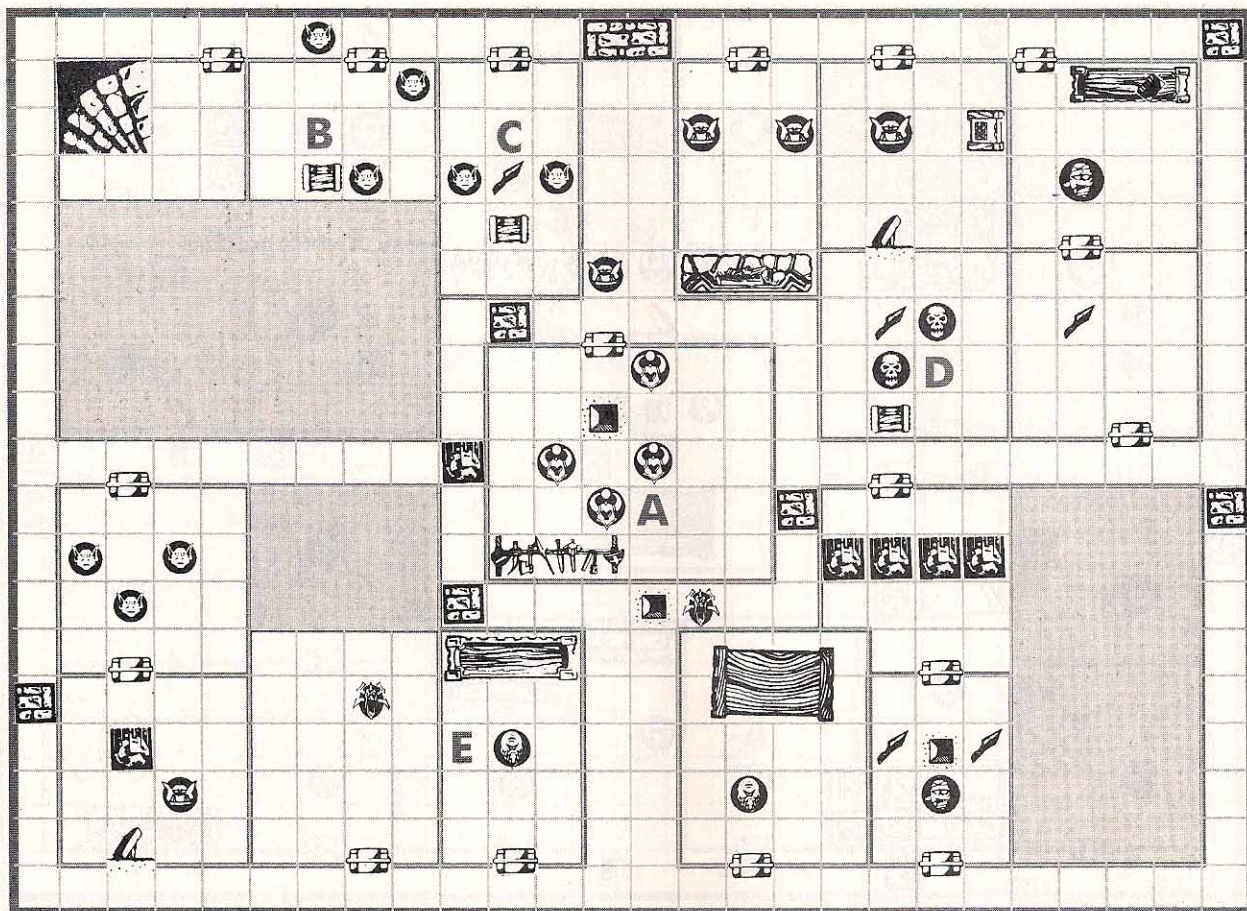
Você, Zargon, é o narrador da aventura. Como os narradores da TV e cinema, precisa caprichar em seu papel. Ainda que Hero Quest não seja considerado um RPG de verdade, tente incentivar os jogadores a interpretar corretamente seus heróis. Isso vai tornar o jogo bem melhor.

Leia isto para os jogadores:

Vocês dormem sossegadamente em suas casas, todos sonhando com o dia em que vão livrar-se de Zargon. Súbito, em meio a seu sono, uma neblina sufocante parece envolvê-los - e todos são transportados juntos para uma grande biblioteca, com estantes atulhadas de livros e pergaminhos antigos. Atrás de uma grande mesa, no centro do aposento, está o Mentor. Ele diz:

"Zargon está novamente tramando contra nosso reino. Ele descobriu a existência de uma criatura poderosa, adormecida há séculos, e planeja despertá-la e colocá-la sob seu comando. Se ele tiver sucesso, o reino estará perdido! A Criatura dorme nas ruínas do Velho Castelo, fora da cidade. Vocês precisam ir até lá e deter Zargon."

Vocês acordam sobressaltados, e descobrem-se ainda em suas camas. Pensam que foi tudo um sonho, mas... parecia tão real! Na manhã seguinte, encontram-se com seus companheiros e descobrem que todos sonharam a mesma coisa. Concluem, então, que aquilo não foi um sonho - mas um pedido de ajuda do Mentor, para impedir que Zargon desperte o monstro adormecido. Imediatamente, vocês partem para as ruínas.

ROBERTO DE MORAES

BUSCA 1
A ESPADA CAÓTICA

"Somente com ajuda da Espada Caótica será possível destruir a Criatura. O primeiro passo é encontrar a arma mágica."

Notas:

A. O suporte de armas desta sala guarda a Espada Caótica, uma arma mágica com poder incomum: quando usada pela primeira vez para atacar, acrescenta 1 dado de combate à Força de Ataque; na segunda vez, acrescenta 2 dados de combate; na terceira, acrescenta 3 dados; e, na próxima vez, volta a acrescentar apenas 1 dado - sempre repetindo o ciclo a cada três ataques. Você, jogador Zargon, não deve revelar de imediato aos Heróis o poder da espada: deixe que descubram sozinhos.

B. A arca deste aposento contém 300 moedas de ouro.

C. O Herói que mexer nesta arca será atacado pelas costas, de surpresa, por um monstro errante. A arca está vazia.

D. O primeiro Herói que procurar tesouros nesta sala encontrará 150 moedas de ouro.

E. O primeiro Herói que procurar tesouros aqui irá encontrar um bastão mágico escondido atrás do armário. É o artefato conhecido como Bastão do Feiticeiro. Seu uso está descrito na Carta de Artefatos correspondente.

Monstro errante nesta Busca: ORC

BUSCA 2
O MACHADO DA DESTRUIÇÃO

"Nesta Busca vocês devem encontrar o Machado da Destruição. Com ele e a espada, vocês conseguirão destruir a Criatura."

Notas:

A. A arca contida nesta sala contém 20 moedas de ouro.

B. O primeiro Herói que procurar tesouros nesta sala encontrará, dentro da arca, uma varinha mágica especial: ela permite que o Elfo ou o Mago lancem duas magias diferentes na sua jogada, em vez de uma só.

C. Esta arca é uma armadilha mágica: embora pareça vazia, o Herói que mexer nela perderá um dos objetos mágicos que estiver carregando. O jogador Zargon pode escolher o objeto que desaparecerá - exceto a Espada Caótica ou o Machado da Destruição.

D. Nesta sala, sobre a Mesa do Alquimista, há dois frascos de Poção Restauradora.

E. As armas neste suporte de armas estão enferrujadas e quebradas. Não há nada aqui que os Heróis possam querer.

F. O primeiro Herói que procurar tesouros nesta sala encontrará uma Poção de Força e uma Poção de Defesa.

G. Sobre a mesa desta sala repousa o Machado da Destruição. Ele é poderoso, e pode acrescentar 10 dados de combate à Força de Ataque do Herói - mas uma inscrição gravada no cabo explica que esse poder só pode ser usado uma vez: depois do golpe, ele volta a ser um machado comum. Para restaurar a energia mágica do machado, os Heróis devem tocar sua lâmina com um artefato mágico qualquer. O artefato perderá seu poder para sempre, e o machado será recarregado para um novo golpe destruidor.

H. O Herói que mexer nesta arca será atacado de surpresa, pelas costas, por um monstro errante. A arca está vazia.

Monstro errante nesta Busca: ZUMBI

BUSCA 3
O COVIL DA CRIATURA

"De posse da Espada Caótica e do Machado da Destruição, agora será possível destruir a temível Criatura. Mas primeiro será preciso encontrar o covil onde o monstro dorme o sono secular."

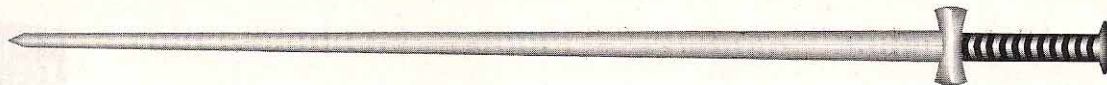
Notas:

A. A arca contida nesta sala está cheia de gás venenoso. Se um herói procurar tesouros antes que a armadilha seja desarmada, todos os Heróis dentro da sala perderão 2 Pontos Físicos cada. Depois de dissipado o gás, a arca irá revelar um Anel Mágico - que dá ao Mago ou o Elfo o poder de lançar uma magia duas vezes. Para mais detlhalhes, veja a Carta de Artefatos correspondente.

B. Este é o local onde a Criatura dormia seu sono. Dormia, porque os Heróis chegaram tarde demais - e a fera já foi despertada por Zargon! Use a figura de Warlock para representar a Criatura. Ela não pode ser ferida, exceto com feitiços ou com a Espada Caótica e o Machado da Destruição. A criatura também pode lançar a seguinte magias: Pele de Pedra, Comando, Ferrugem, Tempestade de Fogo, Invocação de Orcs.

CRIATURA: MOVIMENTO 7; ATAQUE 6; DEFESA 7; FÍSICO 10; MENTAL 4

C. Se algum Herói procurar algo nesta sala, encontrará dentro da arca o Medalhão da Sabedoria. Para mais detalhes veja a Carta de Artefatos correspondente.

Monstro errante nesta Busca: GUERREIRO CAOS

OS HOMENS-LAGARTO

Uma nova e diferente classe de personagens para D&D

Homens-Lagarto são velhos conhecidos dos jogadores de *Dungeons & Dragons*: esses humanóides com cabeça e cauda de lagarto vivem perambulando pelos pântanos e dungeons úmidos, à caça de aventureiros para serem devorados. São tribais, pouco inteligentes, e usam sua grande força nos combates. Mas... será que eles precisam necessariamente ser inimigos? Se transformados em PJs (Personagens Jogadores), os Homens-Lagarto dariam uma interessante escolha.

Usar Homens-Lagarto como PJs não é novidade para quem joga *AD&D*: no mundo de *Krynn*, cenário das histórias da linha DRAGONLANCE, existe uma raça de criaturas meio humanas e meio dragões - os Draconianos. São seres diabólicos, criados a partir de ovos roubados de dragões verdadeiros. Têm poderes que os tornam inimigos terríveis: alguns lançam feitiços, outros borrifam ácido quando são feridos, e outros transformam-se em pedra quando morrem - prendendo em seus corpos à arma usada para matá-los. Claro que estes seres são poderosos demais para serem PJs - mas há uma determinada raça chamada *Traag*, sem poderes especiais, cujos integrantes podem servir.

O que descreveremos aqui será uma classe de Homens-Lagarto mais complexa do que aquela descrita no Livro de Regras do *Dungeons & Dragons*, semelhante aos *Traag* Draconianos do *AD&D*. As diferenças, contudo, não são muitas: eles continuam sendo feios, brutais e temíveis em combate.

BOLANDO O PERSONAGEM

Para construir um Homem-Lagarto, a primeira coisa a fazer é ignorar tudo o que é dito sobre eles no capítulo sobre monstros do Livro de Regras. Daqui pra frente eles serão tratados como PJs: seus Dados de Vida e Jogadas de Proteção são calculados de acordo com seu Nível de Experiência; movimentam-se 36 metros por turno, como os outros; o dano que causam depende dos bônus ou penalizações de sua Força; não checam a moral; e podem ter qualquer alinhamento.

Homens-Lagarto são basicamente humanóides, mas têm cabeça e cauda de lagarto. São maiores e mais robustos que seres humanos; medem quase dois metros de altura e não pesam menos de 100 quilos. Sua pele é marrom-esverdeada, escura, áspera ao toque. Os olhos são amarelos e de pupilas verticais, como olhos de cobra. Sua voz é silvada, cheia de "esses". Podem ingerir rações para humanos, mas preferem carne - e costumam comê-la crua, sem assá-la ao fogo.

Homens-Lagarto são violentos e brutais, mas não necessariamente maus - embora seu temperamento animalesco seja difícil de agüentar. Quando presentes em um grupo de aventureiros, Homens-Lagarto vão estar sempre ansiosos por uma boa batalha. Às vezes, quando acham que a viagem está muito monótona, podem convidar um "colega" para uma luta: nesses casos ele não vai lutar para valer (usar para esses combates as regras de subjugar dragões, descritas na pág. 42 do Livro de Regras).

Atributos Principais

Um Homem-Lagarto tem dois Atributos Principais: Força e Constituição. Se um Homem-Lagarto tiver Força e Constituição superiores a 13, receberá um bônus nos pontos de experiência ganhos em cada aventura.

Atributos Mínimos

Um personagem Homem-Lagarto tem que ter 9 ou mais em Força e Constituição quando começa a jogar.

Dados de Vida

Utiliza-se um dado de oito faces (1d8) para determinar os pontos de vida de um Homem-Lagarto. Um Homem-Lagarto começa com 1-8 pontos de vida (com bônus ou penalizações de Constituição, se houver), e ganha mais 1d8 pontos de vida (também com os bônus ou penalizações) por cada nível de experiência.

Restrições

Homens-Lagarto podem usar escudos, mas odeiam vestir armaduras de qualquer tipo. Poucas armaduras servem neles, de qualquer modo. Sua pele escamosa é naturalmente resistente, e lhes dá Classe de Armadura 5 (mais bônus ou penalizações por Destreza, se houver). Embora tenham unhas afiadas, elas são pouco efetivas em combate - e, portanto, eles precisam usar armas como qualquer outro personagem. Preferem clavas e lanças, mas podem aprender a manejar qualquer tipo de arma utilizada por humanos.

De modo geral, Homens-Lagarto são muito parecidos com os Guerreiros. Eles usam o mesmo Dado de Vida, a mesma Tabela de Experiência e as mesmas Jogadas de Proteção.

VANTAGENS E DESVANTAGENS

É preciso fazer certos ajustes para transformar um Homem-Lagarto em um Personagem Jogador. Homens-Lagarto são mais fortes, mais resistentes e menos inteligentes que os humanos ou semi-humanos. Portanto, sua Força, Constituição e Inteligência serão diferentes das demais classes de personagens - bem como outras habilidades especiais.

Força: Um personagem Homem-Lagarto ganha +1 ponto de Força assim que é criado. Jogue 3d6 normalmente, e depois acrescente 1 ponto ao resultado. Isso significa que a Força de um Homem-Lagarto pode variar entre um mínimo de 9 (a Força mínima para a raça) e um máximo de 19. Uma Força 19 é imensa, igual à de um Gigante da Colina: dá um bônus de +4 para atingir, ferir e abrir portas. (Atenção: uma Força de valor 19 para PJs não está dentro das regras do D&D original. O DM pode decidir manter o "teto" em 18, e apenas dar ao Homem-Lagarto um bônus de +1 para atingir, ferir e abrir portas).

Constituição: Um Homem-Lagarto ganha +1 ponto de Constituição quando é criado. Jogue 3d6 e depois acrescente 1 ponto ao resultado. Com isso a Constituição de um Homem-Lagarto pode variar entre um mínimo de 9 (a Constituição mínima para a raça) e um máximo de 19. Uma Constituição 19 dá um bônus de +4 pontos por dado de vida (como na Força, cabe ao DM decidir se um PJ pode ter características acima de 18).

Inteligência: Homens-Lagarto perdem -3 pontos de Inteligência quando são criados. Jogue 3d6 normalmente e subtraia 3 pontos do resultado obtido. A Inteligência de um Homem-Lagarto pode variar entre um mínimo de 3 (Inteligência mínima para qualquer personagem) e um máximo de 15.

Outras Vantagens e Desvantagens

Homens-Lagarto não possuem Infravisão e, como os humanos, só enxergam na presença de luz. Seus olhos, entretanto, possuem uma membrana nictante - uma "terceira pálpebra", que lhes dá um bônus de +4 nas jogadas de proteção contra ataques aos olhos (feitiços de Luz, por exemplo). Todos os Homens-Lagarto sabem nadar (36 metros por turno), e são imunes à licantropia: nunca contraem a doença.

Por sua natureza reptiliana, Homens-Lagarto são vulneráveis ao frio: sofrem uma penalização de -4 nas jogadas de proteção contra ataques baseados em frio (baforada de dragão branco, por exemplo). Sua aparência asquerosa faz com que sejam penalizados em -2 nas reações quando encontram humanos.

PALADINO

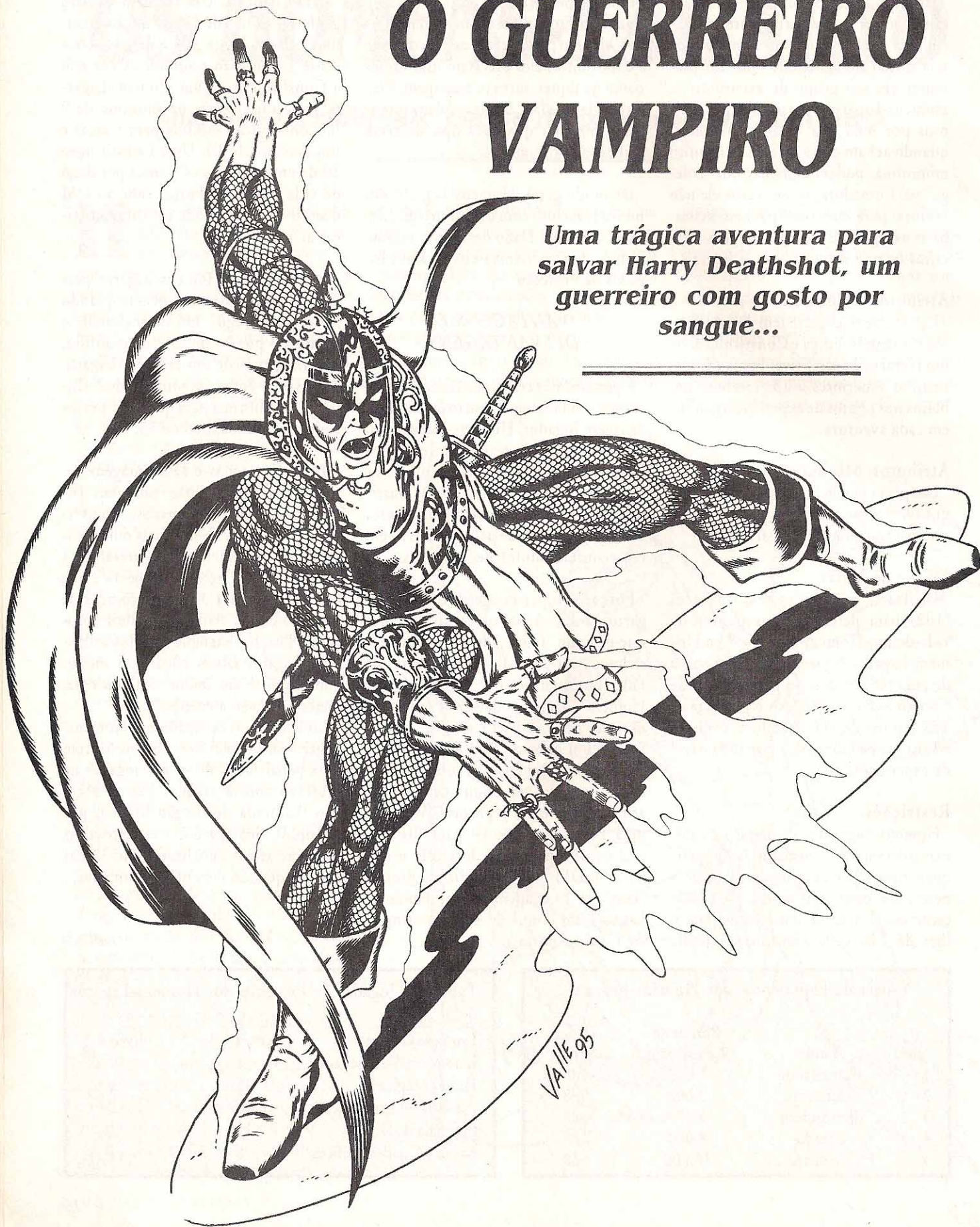
Tabela de Experiência dos Homens-Lagarto

Nível	Título	Pontos de Experiência	Dados de Vida
1	Espreitador	0	1d8
2	Rastreador	2.000	2d8
3	Perseguidor	4.000	3d8
4	Caçador	8.000	4d8
5	Predador	16.000	5d8

Tabela de Jogadas de Proteção dos Homens-Lagarto

Proteção Contra	Níveis 1-3	Níveis 4-5
Raio Mortal ou Veneno	12	10
Hastes Mágicas	13	11
Paralisia ou Petrificação	14	12
Baforada de Dragão	15	13
Bastões/Cajados/Feitiços	16	14

O GUERREIRO VAMPIRO

Uma trágica aventura para salvar Harry Deathshot, um guerreiro com gosto por sangue...

Desde pequeno, Harry Deathshot sempre apreciou defender os interesses de pessoas boas. Ingressou na Ordem dos Cavaleiros de Ebon Hand - onde muito se destacou, devido à sua perícia, coragem e habilidade. Alcaçou ainda jovem o posto de Comandante, sendo enviado para a pequena vila de Dishordia, localizada na fronteira bárbara, para comandar as tropas locais. Depois de vários anos defendendo a ordem, Harry decidiu mudar-se e morar na vila que tanto defendeu. Construiu para si um pequeno forte em uma colina próxima à vila. Com o tempo, o forte tornou-se uma fortaleza - e, finalmente, um castelo. O bom guerreiro casou-se e se aposentou, tornando-se dono de terras e apaixonando-se por magia. Sua bela esposa, Kathia, era considerada a milagreira da vila - pois sua boa mágica auxiliava os fazendeiros com suas plantações.

Certo dia, durante algumas escavações que visavam aumentar o castelo, Harry e seus soldados encontraram um antigo templo há muito abandonado. Os aldeões mais antigos não se recordavam de tal templo, e ele não constava nem mesmo nos registros antigos. O templo tinha pelo menos 400 anos de idade...

Os soldados arrombaram as pesadas portas de metal que selavam o lugar e entraram, ignorando os avisos dos velhos do vilarejo. Para a surpresa geral, o templo estava completamente vazio. As paredes eram cobertas de runas e teias de aranha, com estátuas demoníacas aqui e ali. O único conteúdo do aposento eram dois anéis e um antigo livro, descansando sobre um altar. Certo de que não havia perigo, Harry tomou o livro e levou-o para seus castelo - juntamente com os anéis. Depois de estudar o tomo por algumas semanas, Harry fez descobertas assombrosas: o terreno onde foi erguida a vila era um antigo pátio onde demônios entoavam cantos de adoração ao deus Nambat.

O mago da vila examinou os anéis, mas não conseguiu descobrir sua serventia. Foi então que Harry Deathshot cometeu o maior erro de sua vida: colocou os anéis, seguindo um ritual descrito no livro misterioso. Assim que isso foi feito, abriu-se um portal mágico para Pyrexia - de onde escapou o demônio Yamgoth, servo de Nambat. O demônio tomou o corpo de Harry e aprisionou sua alma.

Possuído pelo espírito do demônio, o guerreiro trancou-se magicamente em sua torre e ali permaneceu durante 30 dias e 30 noites, sem comer ou dormir, enquanto o demônio Yamgoth ganhava poder e se fortalecia. Quando sua esposa Kathia e os guardas finalmente conseguiram arrombar as portas, o demônio já havia tomado totalmente a alma de Deathshot. Fazendo uso da perícia do guerreiro em combate, chacinou os guardas e a própria esposa. Usou o corpo da falecida Kathia para receber o espírito de outro demônio, pois estes seres diabólicos não podem sobreviver muito tempo fora de sua dimensão. Harry-Yamgoth pretende agora assassinar os habitantes da vila um a um, para seus amigos demônios possam tomar seus corpos e retornar à Terra.

CHEGANDO AO VILAREJO

Assim, começa a luta dos heróis contra o demônio que habita o corpo do guerreiro Harry Deathshot. Contudo, o *Dungeon Master* não deve revelar a história acima aos jogadores. Não ainda. Eles a descobrirão no decorrer da aventura.

Para esta aventura sugere-se um grupo de heróis com um mínimo de 4-6 personagens, de Nivel 5, somando mais ou menos 25 Niveis de Experiência - e com boas armas mágicas, porque os inimigos serão duros de derrotar. O grupo deve ser bem balanceado, com pelo menos 1 Mago ou Elfo e 1 Clérigo. Será melhor que todos os personagens tenham alinhamento Ordeiro ou Neutro, tendendo para Ordeiro. Também recomenda-se que o Dungeon Master se familiarize bem com os feitiços usados na aventura, para um bom desenrolar.

Tudo começa à noite, quando os heróis chegam de viagem à pequena vila de Dishordia (que pode ser facilmente acrescentada a qualquer campanha). Logo eles descobrem que algo está errado:

É noite. Vocês vêem ao longe o pequeno vilarejo de Dishordia, e resolvem que seria um bom lugar para pernoitar. Quando aproximam-se, contudo, percebem coisas invulgares: a vila parece fria e sombria, um estranho contraste com o clima agradável da região. O gado está quase morto, e a terra é árida e cinzenta. No caminho para a vila, perto da estrada, vocês encontram a carcaça de um boi completamente dilacerado. (Se examinado, esse cadáver revelará que nenhum animal da região seria capaz daquilo).

Chegando mais perto, vocês notam a sombra sinistra de um castelo próximo ao vilarejo. Morcegos enormes e horrendos circundam sua torre - e, repentinamente, mergulham em direção à vila. Vocês percebem que o alvo de seu ataque é uma jovem aldeã, que havia sido surpreendida pela noite e tentava alcançar sua casa. Ela grita por ajuda enquanto garras afiadas esfarrapam seu vestido e buscam erguê-la no ar.

Se os heróis não fizerem nada, a garota será raptada pela revoada de morcegos e levada para o castelo. Se reagirem, contudo, os morcegos gigantes irão ignorar a jovem e atacar os aventureiros.

MORCEGOS GIGANTES (8): Classe de Armadura 6; Dados de Vida 2*; Movimentação (voando) 54(18); 1 Mordida; Dano de 1d4; Proteção como Guerreiro 1; Moral 8; Pontos de vida 10; Alinhamento Neutro; 20 XP cada

Mais detalhes sobre os Morcegos Gigantes na pág. 38 do Livro de Regras.

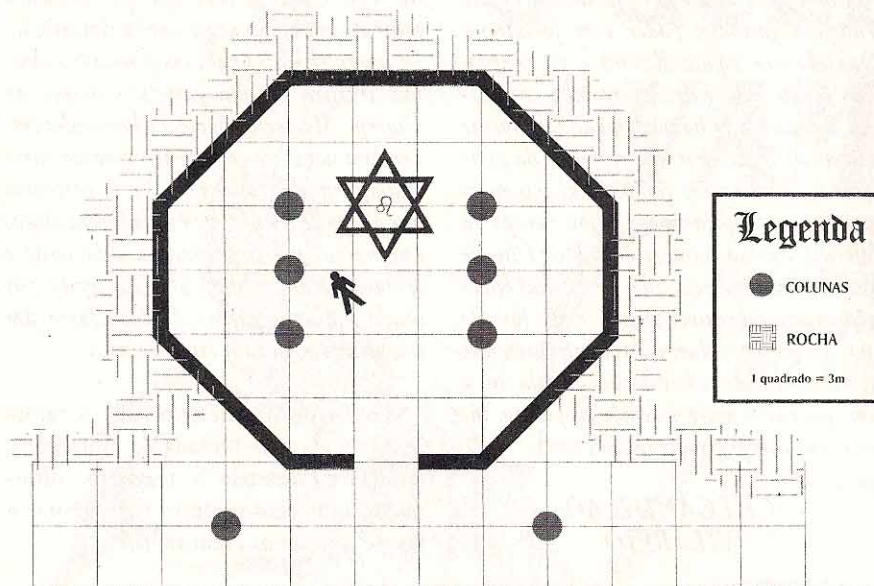
Havendo batalha ou não, em seguida os heróis deverão rumar para a estalagem da aldeia.

Vocês encontram a taverna local como que preparada para uma batalha, com mesas viradas, cadeiras formando barricadas, e pessoas empunhando lanças desajeitadamente. As paredes estão forradas de cruzes e réstias de alho. Os aldeões parecem assustados, e reagem de forma hostil: "Vão embora, malditos!" eles gritam.

Se os heróis salvaram a jovem, ela terá fugido para esta taverna - e convencerá os outros aldeões de que os forasteiros não são hostis. Caso contrário, os jogadores terão que queimar as pestanas para bolar um jeito de ganhar a confiança dos aldeões...

Feito isso, eles contam aos heróis a seguinte história:

"Harry Deathshot foi nosso chefe de combate por muitos anos. Ele protegia a vila contra ataques dos bárbaros da fronteira. Mas, há algumas semanas atrás, ele ficou

TEMPLO

completamente louco. Está mandando seus soldados capturarem e matarem gente da aldeia. Incendeia casas, mata o gado para roubar sangue. Achamos que nosso amado protetor tornou-se um vampiro! Vocês parecem ser guerreiros poderosos. Não temos muito dinheiro, mas poderemos pagar vocês para que nos salvem dele."

Se perguntados, os aldeões podem falar um pouco sobre a vida de Harry e a descoberta do templo - mas nenhum deles sabe coisa alguma sobre o livro, anéis ou demônios. Todos acreditam firmemente que Harry é agora um vampiro.

Cabe aos jogadores decidirem o que fazer. Se interrogarem mais habitantes da vila e falarem com as pessoas certas, descobrirão mais detalhes da história: alguns velhos aldeões podem contar sobre as lendas sobre a vila ter servido para rituais de demônios no passado; e o padre da igreja local pode falar de Kathia - a maga casada com Harry. O mago que examinou os anéis para Harry não poderá ser encontrado (mais tarde será explicado porquê). Se as investigações demorarem, haverão mais demônios a serem enfrentados quando os heróis forem ao castelo. (Existem cerca de 10 deles quando a aventura começa, mais um para cada três horas de espera).

Os heróis encontrarão tudo de que precisarem no vilarejo - lojas de armas, provisões, ferreiros e uma igreja para abastecer clérigos. O castelo de Deathshot fica em uma pequena colina próxima à vila. O templo a leste da cidade, mais ou menos na metade do caminho para o castelo - uma sugestão sutil para que os jogadores investiguem o templo primeiro.

O TEMPLO

Aparentemente abandonado, o templo tem servido de base de operações para Harry-Yamgoth e seus demônios. Eles têm usado o sangue dos animais e das vítimas sacrificadas para trazer de Pyrexia mais e mais demônios.

Há 30% de chance de 1d4 soldados estarem lá quando os heróis investigarem. Eles estão possuídos por demônios: têm olhos vermelhos e brilhantes, e dentes serrilhados - o que lhes dá aspecto de vampiros. Eles vestem armaduras de placas de aço e usam espadas ou lanças.

SOLDADOS POSSUÍDOS (1-4): Classe de Armadura 3; Dados de Vida 4*; Movimentação 36(12); 1 arma; Dano com arma; Proteção como Guerreiro 4; Moral 8; Pontos de vida 25; Alinhamento Caótico; 125 XP cada

Os soldados possuídos pelos demônios sofre metade do dano causado por fogo ou eletricidade, e tornam-se imunes a feitiços que afetam a mente (Encantar Pessoas, Sono, Prender Pessoas...). Os demônios podem ainda usar os feitiços Detectar Invisibilidade, Detectar Magia e Infravisão.

Os aventureiros não encontrarão nada de valor no templo: um grande caldeirão fumegante cheio de sangue de gado, alguns esqueletos no chão, um altar vazio e um cadáver recente. Se procurarem por tesouros, abrirão acidentalmente um pequeno portal para Pyrexia - de onde sairão 2d6 demônios que atacarão o grupo. Estes demônios estão em sua "forma pura" (O DM pode sentir-se livre para descrever sua aparência exata), e não podem viver muito tempo neste mundo sem um corpo humano (2d6 rounds, no máximo). Por isso, eles tentarão matar os heróis para possuir seus corpos.

O cadáver pertence ao mago que examinou os anéis para Harry, e será possuído por um dos demônios - mas, como não tem armas e nem memorizou feitiços, estará indefeso e poderá ser derrotado facilmente. Se o mago for revistado, será encontrado com ele um diário pessoal seu - contando a história do que realmente aconteceu com Harry.

O CASTELO - PRIMEIRO NÍVEL

Harry-Yamgoth tem muitos guardas-demônios, e será difícil chegar ao castelo sem ser descoberto - pois há vigias nas duas torres.

Castelo: Como o castelo é por dentro fica a cargo de cada mestre. O interior foi mudado com o auxilio dos poderes de Harry e dos outros demonios para se parecer com o mundo onde os demônios vivem (que fica a cargo do Mestre).

1A-Torre de guarda: Há dois demônios em forma humana aqui, mais um em forma natural. Eles estão de vigia, e darão o alarme se os heróis não se aproximarem com cautela. Há algumas lanças e espadas nesta torre;

1B-Torre de guarda: Como na torre 1A, aqui há um demônio e dois em forma natural. Também estão vigiando e darão o alarme se virem os heróis. Não há nada de valor aqui.

1C-Entrada principal: Há um único sol-

dado-demônio de guarda aqui, usando armadura de placas de aço e escudo. Suas ordens são para destruir qualquer coisa que tente entrar no castelo. Este demônio é maior e mais forte que os outros guardas, e também mais poderoso.

GUARDA POSSUÍDO: Classe de Armadura 2; Dados de Vida 4*; Movimentação 36(12); 1 lança; Dano de 1d6+2; Proteção como Guerreiro 4; Moral 10; Pontos de vida 25; Alinhamento Caótico; 125 XP

Como os outros soldados possuídos, este guarda sofre metade do dano causado por fogo ou eletricidade - e é imune a feitiços que afetam a mente (Encantar Pessoas, Sono, Prender Pessoas...). Pode ainda usar os feitiços Detectar Invisibilidade, Detectar Magia e Infravisão.

O guarda está armado com uma espécie de lança mágica +2. A lança só pode ser manuseada por seres de alinhamento *Evil*; qualquer herói *Good* que a toque receberá uma descarga eletrica e sofrerá 1d4+1 pontos de dano. Personagens de alinhamento *Neutral* não sofrem dano, mas a arma será apenas uma lança comum em suas mãos.

2-Pátio Central: O demônio que está neste aposento é um shaman - uma espécie de clérigo: uma vez por round, ele pode abrir pequenos portais para Pyrexia, de onde pode conjurar 1d4 morcegos gigantes para atacar o grupo. Se os guardas das torres deram o alarme, já haverão 6d10 morcegos com ele;

Valle 95

3-Salão de Recepção: O salão está todo destruído. As paredes foram decoradas com pinturas em sangue, crânios e ossos dos animais abatidos. Todos os móveis estão despedaçados. Mais 6 demônios em forma humana estão aqui, barrando a passagem até o piso superior do castelo. Eles vestem armaduras de placas de aço, e usam espadas de duas mãos.

SOLDADOS POSSUÍDOS (1-4): Classe de Armadura 3; Dados de Vida 4*; Movimentação 36(12); 1 arma; Dano com arma; Proteção como Guerreiro 4; Moral 8; Pontos de vida 25; Alinhamento Caótico; 125 XP cada

Os soldados possuídos pelos demônios sofre metade do dano causado por fogo ou eletricidade, e tornam-se imunes a feitiços que afetam a mente (Encantar Pessoas, Sono, Prender Pessoas...). Os demônios podem ainda usar os feitiços Detectar Invisibilidade, Detectar Magia e Infravisão.

4-Cozinha e Despensa: Todos os móveis estão em ruínas. A comida está estragada. Nas panelas ainda há restos de um caldo esverdeado (você, DM, pode inventar uma maldição qualquer para o eventual idiota que provar o caldo);

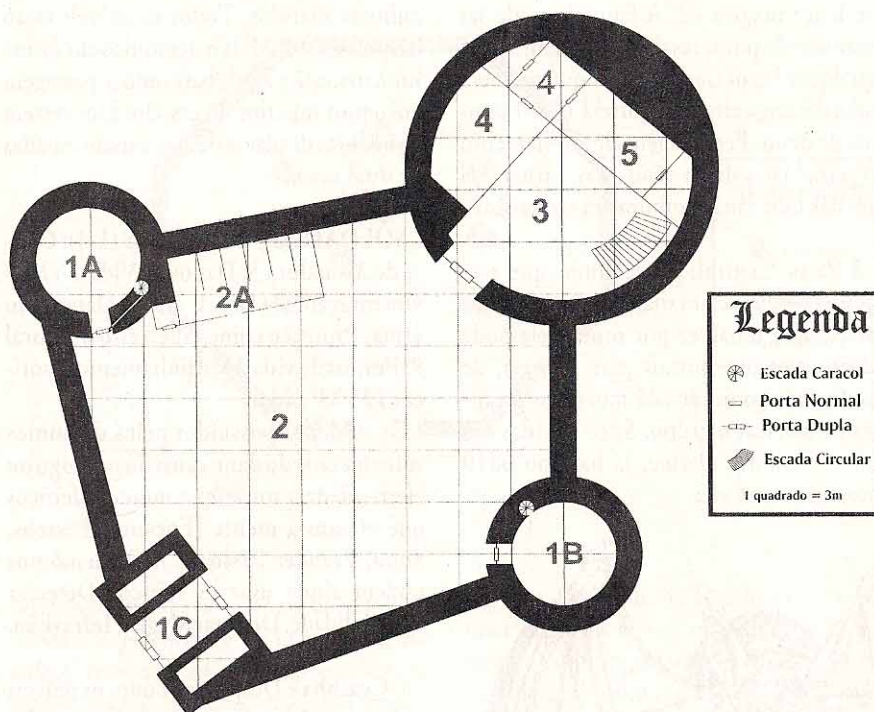
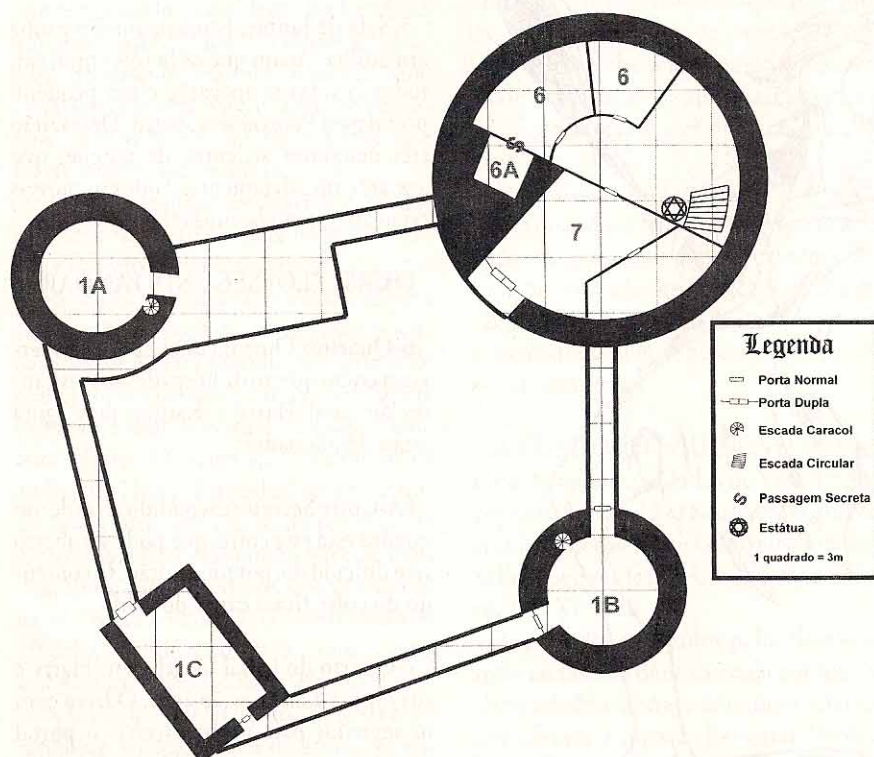
5-Sala de Jantar: Esta sala inteira é uma armadilha. Assim que os heróis entrarem, todas as velas se apagarão e um pequeno portal para Pyrexia será aberto. Dele sairão três demônios sedentos de sangue, que atacarão imediatamente. Todos os móveis estão em estado lastimável.

O CASTELO - SEGUNDO ANDAR

6-Quartos: Outrora estes aposentos serviam como quarto de hóspedes aos visitantes do casal Harry e Kathia, mas agora estão abandonados;

6A-Cofre Secreto: Escondido atrás de um quadro está este cofre, que pode ser aberto sem dificuldade por um Ladrão. O conteúdo do cofre fica a cargo do DM;

7-Quarto do Casal Deathshot: Harry e sua esposa Kathia estão aqui. O livro com os segredos para abrir e fechar o portal tambem está no quarto. Os heróis preci-

CASTELO

CASTELO - 2º ANDAR

sam derrotar Harry e Kathia para pegarem o livro. Kathia já era uma maga de Nível 5 antes de ser possuída, e o demônio que a tomou acrescentou seus próprios poderes aos dela. Ela já estará preparada para o combate, tendo lançádo sobre si os feitiços Escudo, Detectar Invisibilidade, Detectar Magia e Infravisão.

KATHIA, A MAGA POSSUÍDA: Classe de Armadura 4 (feitiço Escudo); Dados de Vida 5*; Movimentação 36(12); 1 adaga ou feitiço; Dano de 1d4 ou feitiço; Proteção como Mago 5; Moral 10; Pontos de vida 10; Alinhamento Caótico; 200 XP

Como os outros soldados possuídos, Kathia sofre metade do dano causado por fogo ou eletricidade - e é imune a feitiços que afetam a mente (Encantar Pessoas, Sono, Prender Pessoas...). Pode ainda usar os feitiços Escudo, Mísseis Mágicos (x3), Teia, Bola de Fogo, Detectar Invisibilidade, Detectar Magia e Infravisão.

A BATALHA CONTRA HARRY

Assim como seus soldados, Harry NÃO é um vampiro - como os jogadores foram levados a pensar, a menos que tenham descoberto a verdadeira história com o mago morto. Embora não tenha reflexo em espelhos, Harry não é especialmente vulnerável a água benta, alho, símbolos sagrados e coisas do gênero.

Os Anéis de Nambat tornam Harry mais perigoso que os outros demônios, pois lhe dá poderes extras. Ele usará esses poderes da forma mais eficiente possível: Harry-Yamgoth é diabolicamente esperto, e não se deixará enganar por truques medíocres. E, quando luta, o guerreiro possuído não faz prisioneiros!

O demônio possui a alma do verdadeiro Deathshot aprisionada em um dos anéis, e às vezes conversa com ela. Harry tem total consciência do que o demônio faz, mas não pode impedí-lo de maneira nenhuma. Se o corpo físico de Harry for destruído, o guerreiro preso no anel morrerá também (o demônio fará questão de dizer isso aos heróis). A única maneira de salvar Harry é removendo os anéis de seus dedos. Quando isso acontecer, ele voltará a ser um guerreiro. Sua esposa e os soldados, no entanto, já estão mortos e não podem mais ser salvos.

ACABANDO COM OS DEMÔNIOS

Se os heróis não resolverem a aventura a tempo, ou se mais de 20 demônios chegarem (dentro de 36 horas), eles conseguirão poder para abrir um portal muito maior - e por ele virá um demônio mais poderoso, e assim por diante...

Se os aventureiros conseguirem destruir os demônios e examinarem o livro, descobrirão que ele precisa ser destruído para selar o portal. A cidade será grata a eles e poderá dar-lhes uma boa quantia (100-200 peças de ouro). Se Harry sobreviver, ficará arrasado com a trágica morte da esposa - mas saberá recompensar os heróis com um item mágico qualquer (à escolha do DM).

Quanto aos malditos anéis, Harry insistirá para que sejam enterrados para sempre - e dificilmente poderá ser persuadido a qualquer outra coisa. Um dos anéis fornece a um personagem Mago ou Elfo a habilidade de memorizar um feitiço a mais de cada nível; o outro, se usado por um ser humano, irá aprisionar sua alma enquanto um demônio magicamente transportado de Pyrexia toma posse de seu corpo. É impossível diferenciar os anéis sem usá-los.

MXYZPLK

VALLE 95

HARRY-YAMGOTH

Harry-Yamgoth é um guerreiro de Nível 5, com 1,80 de altura, 85 quilos e 36 anos. Tem a mesma aparência humana de antigamente, salvo pelos olhos vermelhos e dentes afiados. Quando foi possuído pelo demônio, recebeu poderes iguais aos de um Mago de Nível 5 - além de sofrer uma mudança radical de alinhamento, passando de Ordeiro para Caótico. Harry-Yamgoth tem Classe de Armadura 0 e 40 Pontos de Vida. Carrega também uma série de itens mágicos:

- *Anéis de Nambat: Conferem ao demônio o poder de conjurar um feitiço a mais de cada nível. A alma do verdadeiro Harry está aprisionada em um dos anéis;*
- *Espada de Duas Mãos +3 (Dano de 1d10+3);*
- *Cota de Malha +5;*
- *Haste Paralisadora (3 cargas)*

Estes itens, com exceção dos Anéis de Nambat, são explicados no Livro de Regras do Dungeons & Dragons

Ainda por cima, Harry-Yamgoth tem na memória os seguintes feitiços de Mago:

1) Míssil Mágico (x2), Luz, Encantar Pessoas
2) Escuridão Contínua; Teia; Força Ilusória (x2)
3) Relâmpago (x2)

ENCHENDO OS DEDOS

Sete novos anéis mágicos para fundir a cuca dos heróis

Os anéis mágicos, encontrados pelos heróis em meio aos tesouros, costumam ser bem traiçoeiros: podem ter poderes complicados de usar, podem ser inúteis para a maioria das classes de personagem, ou - pior - podem estar amaldiçoados! O DM geralmente acha divertido observar as tentativas dos heróis de descobrir a serventia do anel mágico que acabaram de encontrar. Eles podem acabar aprendendo através de tentativa e erro, por alguma inscrição no anel que indique seu uso, ou com ajuda de algum velho mago ou clérigo que conhece os poderes do anel e pode revelá-lo - mediante uma quantia módica, talvez.

Trazemos aqui sete novos tipos de anéis mágicos para suas aventuras. Aproveite:

Anel da Lotação: O capítulo sobre anéis do Livro de Regras do *Dungeons & Dragons* estabelece que somente um anel mágico pode ser usado em cada mão, ou nenhum deles funcionará. O Anel da Lotação foi criado por um feiticeiro inconformado, que tinha muitos anéis mágicos - mas não podia usar todos ao mesmo tempo.

O usuário de um Anel da Lotação pode usar vários anéis mágicos em ambas as mãos, sem que seus poderes sejam anulados. O Anel da Lotação não tem quaisquer outros poderes.

Anéis de Conversação: Este tipo de anel foi criado pelo grande feiticeiro Kurak Iapetus, um dos magos imperiais da corte de Azoun IV, para se comunicar com sua esposa Lamara Silverfruit durante as guerras que assolaram o continente sagrado há vários anos. Lamara estava grávida do primeiro filho do mago, e a comunicação imediata entre eles era imprescindível, em caso de problemas.

Os anéis são feitos de ouro maciço, no formato de alianças de casamento. Funcionam como Anéis de Proteção +1 - melhorando a Classe de Armadura do usuário em 1 ponto, e também acrescentando 1 ponto de bônus às Jogadas de Proteção. Quando usados pela mesma pessoa, o efeito será cumulativo (+2 na CA e +2 nas Jogadas de Proteção). Se forem usados por pessoas diferentes, contudo, os anéis criarão entre elas uma ligação telepática constante - idêntica ao feitiço de mago P.E.S., mas com duração contínua. O poder dos anéis funcionará apenas entre os usuários, e não com outras pessoas ou criaturas. Todos as limitações do feitiço P.E.S. também valem para os anéis, exceto o alcance, que é bem maior: os usuários podem se comunicar a até 100 metros de distância. Para distâncias maiores, os anéis permitem o envio de uma única mensagem de até 25 palavras por dia.

Anel da Memória de Goldenhand: Este anel foi encontrado pelo grande guerreiro elfo Kevin Goldenhand, nas catacumbas de Luvithy - a Deusa da Morte dos Antigos. Velhos sabios dizem que o anel foi feito de um metal estranho, extraído de um pedaço do céu, que caiu sobre o continente há muitas décadas atrás. O anel desapareceu misteriosamente, e nunca mais foi visto.

O anel permite que um mago ou elfo memorize um feitiço extra por dia, de qualquer nível. O mago ou elfo deve escolher qual feitiço ficará armazenado no anel quando memorizar seus feitiços. O anel não funciona com nenhuma outra classe de personagem.

Anel Maldito de Luvithy: Este anel foi encontrado entre as ruínas da antiga deusa Luvithy, derrotada nas antigas guerras. Muitos guerreiros já usaram este anel, e vários já morreram por causa dele.

Quando um personagem colocar este anel no dedo, sua Força se tornará 19 (+4 para atingir, ferir e arrombar portas). Uma Força 19 é imensa, igual à de um Gigante da Colina. Porém, para cada dia de uso, o usuário perderá 1 ponto de Constituição - até que a Constituiação chegue a zero e o PJ morra, ou até retirar o anel. Tirar o anel não é fácil: ele ficará preso, e só sairá com o uso do feitiço Anular Magia - com 20% de chance de fracasso. Depois de removido o anel, os pontos de Constituição perdidos vão retornar à razão de 1 ponto por dia.

Anel da Verdade de PAPUS: Patrick PurpleSkull, conhecido como PAPUS, que as lendas dizem ter olhos vermelhos como o fogo e cabelos compridos e roxos, criou alguns destes anéis para presentear seus amigos e guerreiros de confiança. Patrick era um poderoso clérigo da Deusa da Magia, e dela invocou o poder para conjurar estes anéis.

O anel é feito de ferro fundido, com pontas quadradas, e com uma pedra em cada extremidade - uma pedra branca e uma negra. O anel precisa ficar no dedo do usuário durante pelo menos 24 horas para que comece a funcionar. Uma vez por dia, o personagem pode fazer uma pergunta ao anel - uma pergunta simples, que possa ser respondida com SIM ou NÃO. Depois ele tira o anel e deixa cair sobre no chão: se a pedra branca cair para cima, a resposta para a pergunta é SIM; se cair com a pedra negra, a resposta é NÃO. O DM é obrigado a responder corretamente às perguntas.

Depois de feita a pergunta, o anel deve ser recolocado no dedo - e só poderá responder outra pergunta depois de transcorridas mais 24 horas.

Thunderhein, O Anel do Relâmpago: Este anel foi fabricado pelos anões das montanhas e dado ao guerreiro anão Doomak, há 120 anos. O anão alega que perdeu o anel numa pia de banheiro, em uma das inúmeras estalagens em que ficou hospedado durante as guerras - mas nunca se lembra qual era a estalagem. O paradeiro deste anel é desconhecido hoje em dia.

Os poderes deste anel são um pouco caóticos, mas bastante eficazes. O anel libera uma descarga elétrica ao comando do usuário. Para isso, ele deve tocar o alvo e recitar as palavras *Tzac, Ignomius!* (uma antiga inscrição gravada no anel, cuja tradução é "Frite, Lazarento!"): com isso o anel irá gerar uma poderosa carga elétrica, e o alvo sofrerá 1d6+2 pontos de dano por round enquanto estiver sendo seguro pelo usuário do anel, sem direito à Jogada de Proteção. Infelizmente, o próprio usuário também sofre 1d4 pontos de dano por round durante o funcionamento do anel. Recitar a inscrição leva 1 round, e não há como proteger-se contra a carga elétrica do anel.

Anel de Luz de Silvermoon: Este pequeno anel, confeccionado pelo mago elfo Questor Silvermoon, é uma grande ajuda no interior das Dungeons mais perigosas. Silvermoon era um elfo, e não necessitava de luz nas masmorras, mas percebeu que seus colegas humanos eram muito vulneráveis à escuridão.

O anel pode, à escolha do usuário, irradiar uma luz muito fraca (o bastante para ler um pergaminho) ou muito forte (equivalente à luz do meio-dia, suficiente para penalizar ou fazer fugir muitas criaturas sensíveis à luz). O alcance máximo é de 15 metros em todas as direções. Não tem limite de uso.

MXYZPLK

STREET FIGHT

Como adaptar para GURPS o maior sucesso do videogame

RPGs de artes marciais não são novidade alguma: o primeiro livro-suplemento sobre o assunto deve ter sido o *Oriental Adventures*, para AD&D, lançado em 1985: além de possibilitar a criação de personagens orientais, como ninjas e samurais, o livro trazia regras especiais para combate desarmado - incluindo diferenças entre os vários estilos de luta, como Karatê, Kung Fu, Judô, Jiu-Jitsu... De lá para cá surgiram outros RPGs quase totalmente dedicados a artes marciais, como o livro-suplemento *GURPS Martial Arts;* o *Teenage Mutant Ninja Turtles*, um RPG com as Tartarugas Ninja; e, é claro, o recente *STREET FIGHTER - The Storytelling Game*, da editora White Wolf.

Entretanto, de todos os RPGs disponíveis em língua portuguesa, o GURPS Básico é o único onde os heróis podem usar artes marciais. A nova edição brasileira possibilita que um personagem domine até cinco modalidades de combate desarmado - *Boxe, Judô, Caratê, Luta Romana* e *Briga*. Das cinco perícias, *Judô* e *Caratê* são as que melhor representam as artes marciais. E, embora o Manual Básico dedique a elas menos de meia página (ainda que as páginas do livrão sejam imensas!), as regras são bem abrangentes - e é possível criar aventuras inteiras baseadas em artes marciais, sem usar uma única arma.

Agora vamos pensar um pouco: quem são os artistas marciais mais famosos dos últimos tempos? Os Cavaleiros do Zodíaco? Pode ser, mas há outro time de lutadores que anda fazendo a cabeça da galera há mais tempo - principalmente os viciados em videogame. Pois é. Estamos falando dos Guerreiros Mundiais, os STREET FIGHTERS.

STREET FIGHTER EM RPG

STREET FIGHTER II, ou *SF2*, é simplesmente o maior sucesso da história do videogame: criado pela empresa japonesa Capcom, o jogo usa uma estratégia bem-sacada: oito lutadores participam de um campeonato mundial. O jogador deve optar por deles e vencer todos os outros para chegar ao final do jogo. Os lutadores eram os caratecas ***Ryu*** e ***Ken***, treinados pelo mesmo mestre; ***Guile***, um coronel boina-verde; a chinesinha ***Chun Li***, que mais tarde seria o primeiro símbolo sexual dos videogames; ***Edmond Honda***, um lutador de sumô; ***Zangief***, um enorme russo, cheio de cicatrizes; ***Dhalsim***, um mestre da yoga com poderes do além; e o brasileiro ***Blanka***, um monstro verde que morde e abusa da capoeira. Além destes, havia quatro vilões adicionais: ***Mike Bison***, o pugilista; ***Balrog***, o ninja espanhol; ***Sagat***, o kickboxer tailandês; e ***Vega***, o ditador paranormal. O sucesso de *SF2* foi tão grande que a Capcom acabou lançando novas versões. Entre outras, vieram o *SF2 Champiom Edition*, onde, além dos oito lutadores normais, o jogador podia optar também por um dos quatro vilões; e, mais tarde, veio *Super Street Fighter II* - com quatro novos lutadores: ***Fei Long***, lutador de kung fu; a gatinha britânica ***Cammy***, ***Thunder Hawk***, um índio norte-americano; e o jamaicano ***Dee Jay***.

Não demorou para que os lutadores de SF2 viessem para o mundo do RPG: no ano passado, a editora norte-americana White Wolf (a mesma de *VAMPIRE* e *WEREWOLF*) acrescentou à sua série de RPGs o livro *STREET FIGHTER - The Storytelling Game*. Infelizmente, contudo, o jogo só existe em inglês - e ainda não há previsão de uma versão traduzida. As regras que propomos aqui para uso no GURPS não têm nenhuma relação com os livros *STREET FIGHTER - The Storytelling Game*, e nem com o *GURPS Martial Arts*. Este último está no planos da Devir para ser traduzido futuramente, mas, até lá, podemos ir nos virando com um punhado de regras opcionais.

OS ESTILOS

Em *Street Fighter*, um personagem precisa de um estilo de luta. Cada estilo é tratado como uma perícia de combate desarmado, como as perícias *Briga, Caratê* e *Judô*, que constam no Manual Básico do GURPS - além de *Boxe* e *Luta Romana*, adicionados ao apêndice da segunda edição brasileira. O GURPS Básico estabelece que a perícia *Caratê* não representa nenhuma escola de artes marciais específica, mas sim uma habilidade geral com socos e chutes. Logo, vamos considerar que as regras da perícia *Caratê* valem para todos os estilos abaixo: não há penalidade para o uso da mão esquerda; é possível aparar golpes com uma das mãos, joelhos ou cotovelos usando 2/3 de seu NH como Aparar; e deve-se adicionar 1/5 de seu NH em *Karatê Shotokan*, arredondado para baixo, ao dano básico que você provoca com suas mãos e pés. Para mais detalhes, consulte a descrição da perícia *Caratê* na pág. 51 do GURPS Básico.

Não há, portanto, grandes diferenças entre os estilos em si. Mas o jogador deve estar atento ao escolher o seu, pois cada um deles é uma perícia pré-requerida para outros golpes especiais. O aclamado golpe *Dragon Punch*, por exemplo, exige o conhecimento pré-requerido da perícia *Karatê Shotokan*.

Capoeira (Física/Média)

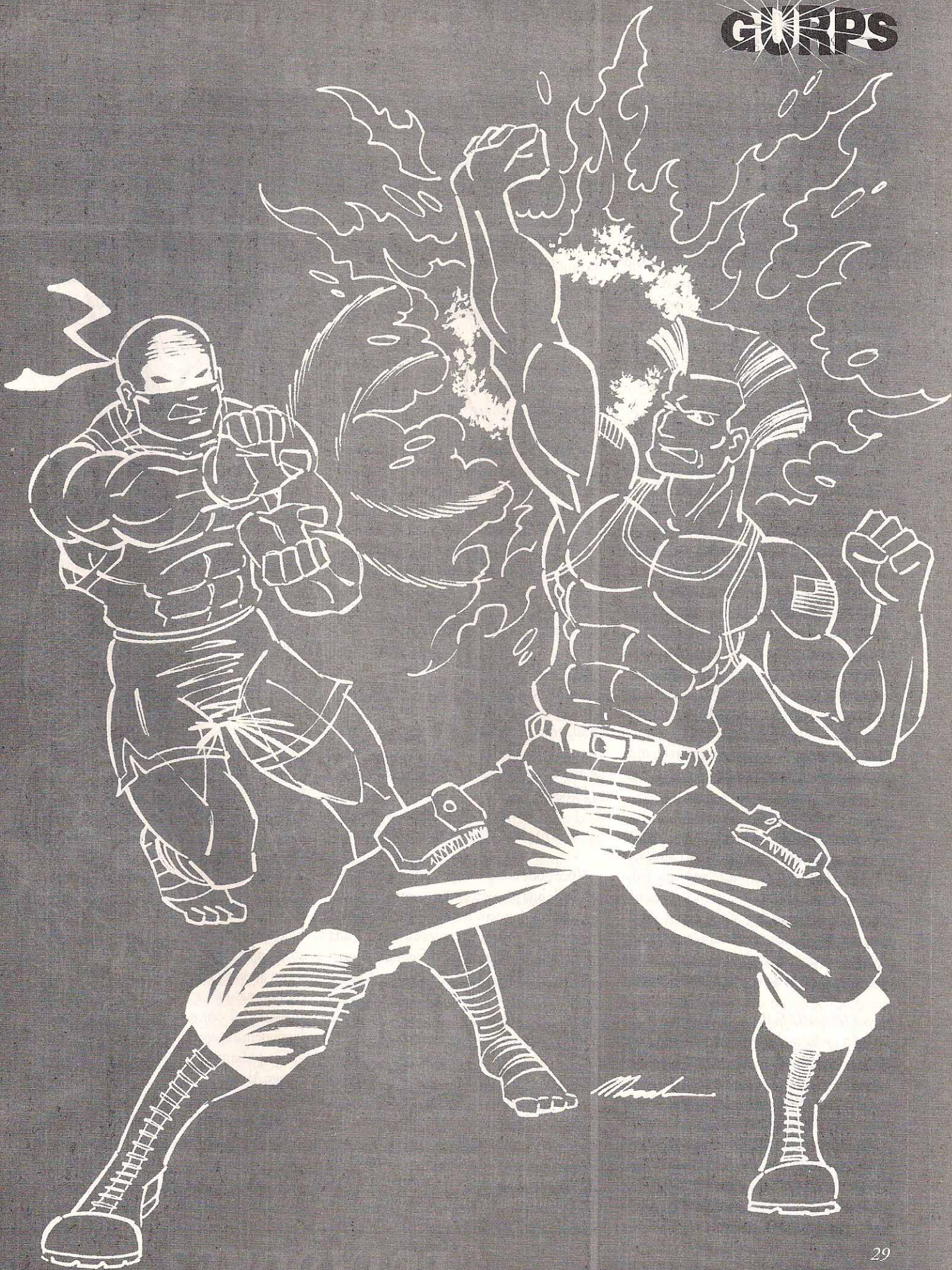
Estilo de Blanka. Arte marcial criada no Brasil-Colônia, durante a escravidão. Foi desenvolvida pelos escravos africanos, que fingiam dançar quando na verdade aperfeiçoavam sua técnica de luta. Perícia pré-requerida para o ataque *Rolling Attack*.

Forças Especiais (Física/Média)

Estilo de Guile e Cammy. Técnica criada para uso das Forças Especiais Antiterroristas, como os Boinas Verdes e a Agência Especial Britânica. É uma espécie de mistura de boxe, jiu-jitsu e karatê, entre outras - combinadas de modo a eliminar o oponente rapidamente. Perícia pré-requerida para os ataques *Parafuso* e *Sonic Boom*.

Kabaddi (Mental/Muito Difícil)

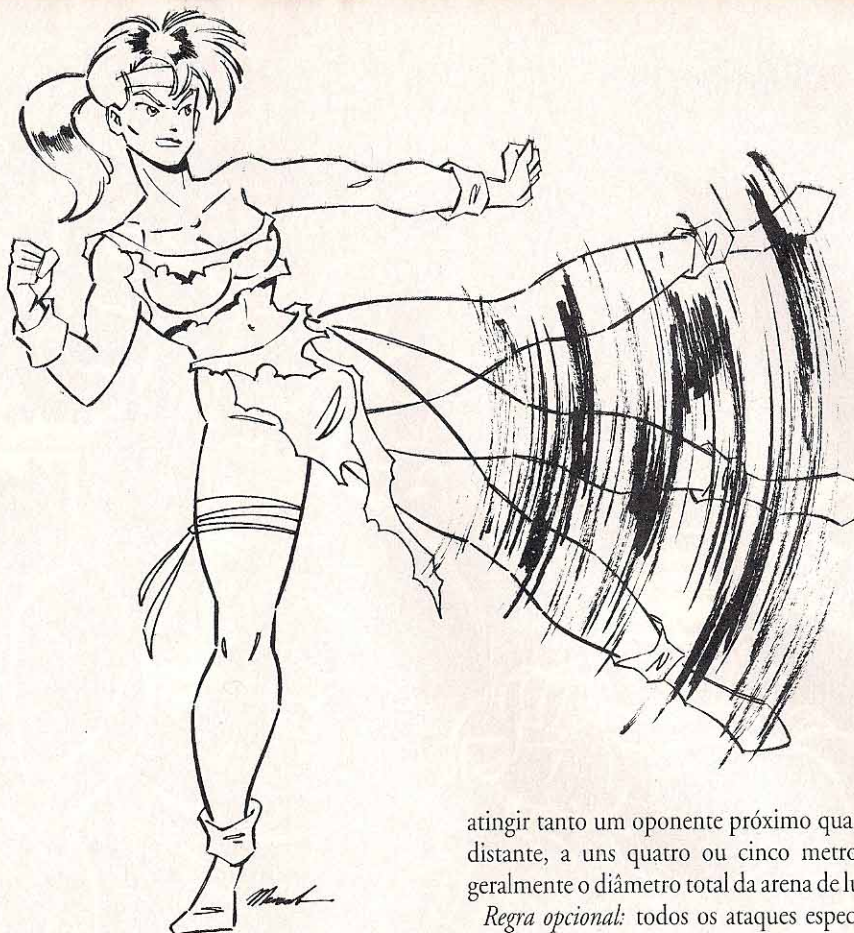
Estilo de Dhalsim. Esta arte marcial indiana é a única perícia de combate corporal baseada em IQ, e não em DX. Ela envolve intensa concentração e manipulação mental do próprio corpo, tornando possível esticar braços e pernas - e golpear o adversário de uma distân-

cia segura. Ao usar a perícia *Kabaddi*, socos e chutes são considerados como ataques de Longo Alcance (o alcance dos ataques será explicado mais tarde). Perícia pré-requerida para os ataques *Fireball, Parafuso* e *Yoga Fire.*

Karatê Shotokan (Física/Difícil)
Estilo de Ryu e Ken. O *Karatê Shotokan* é uma mortífera arte marcial desenvolvida no Japão feudal, quando foram abolidas as armas - e algumas pessoas tiveram que se especializar em técnicas de combate desarmado. Perícia pré-requerida para os ataques *Fireball, Dragon Punch* e *Helicóptero.*

Kickboxing Ocidental (Física/Difícil)
Estilo de Dee Jay. O verdadeiro *Kickboxing*, chamado *Muai Tai*, foi criado na Tailândia - e levado mais tarde para outras partes do mundo, como a Jamaica, desenvolvendo um segundo estilo chamado *Kickboxing Ocidental.* Em termos de jogo, não há diferenças entre os dois estilos. Perícia pré-requerida para os ataques *Sonic Boom* e *Dread Kick.*

Kung Fu (Física/Difícil)
Estilo de Fei Long. O *Kung Fu* teve sua origem na China, e foi desenvolvido pelos monges dos monastérios chineses. Seus muitos estilos baseiam-se na observação dos movimentos dos animais: existe a Técnica da Serpente, a Técnica do Tigre, do Macaco, do Dragão, entre outras. Perícia pré-requerida para os ataques *Dragon Kick* e *Soco Múltiplo.*

Luta Livre (Física/Média)
Estilo de Zangief e Thunder Hawk. Por vezes acusada de "marmelada", a *Luta Livre* (ou *Wrestling*) exige grande força bruta. Existem diversas variedades, como o *Sanbo* siberiano e o *Wrestling* dos nativos norte-americanos. A maioria dos golpes envolve chaves e arremessos. Perícia pré-requerida para os ataques *Cabeçada Voadora* e *Soco Múltiplo.*

Sumô (Física/Difícil)
Estilo de Edmond Honda. Luta de arena desenvolvida no Japão. Muitos não acreditam que ela sirva para *Street Fights* (mas estão enganados!). Esta perícia é baseada em HT, e não em DX - pois, para um lutador de sumô, a massa muscular é mais importante que a destreza: calcule o Nível de Habilidade normalmente como o de uma perícia Física/Difícil, mas tome como base o valor de HT. Perícia pré-requerida para os ataques *Soco Múltiplo* e *Cabeçada Voadora* (estes ataques são baseados em DX, normalmente).

Wu Shu (Física/Difícil)
Estilo de Chun Li. Variedade acrobática de Kung Fu, desenvolvida especialmente para mulheres. Como a capoeira, parece-se com uma espécie de dança. Perícia pré-requerida para os ataques *Chute Múltiplo, Fireball* e *Helicóptero.*

OS ATAQUES ESPECIAIS

Você pode comprar apenas uma perícia de estilo de luta para seu personagem, e dominar as técnicas de socos e chutes - mas também pode adquirir alguns ataques especiais. Cada ataque especial é um golpe diferente dos socos ou chutes comuns. Como qualquer perícia, o ataque deve ser testado jogando os dados contra seu NH: em caso de sucesso, o golpe atinge o alvo e causa o dano mencionado. Sempre que um Ataque Especial falhar, o lutador ficará inteiramente vulnerável no round seguinte - incapaz de atacar, aparar ou se esquivar.

Os ataques especiais são divididos em Alcance Fechado e Longo Alcance. Ataques de Alcance Fechado só podem atingir um alvo próximo, dentro do raio de ação das mãos e pés; já um ataque de Longo Alcance pode atingir tanto um oponente próximo quanto distante, a uns quatro ou cinco metros - geralmente o diâmetro total da arena de luta.

Regra opcional: todos os ataques especiais consomem 1 ponto de fadiga, sejam bem-sucedidos ou não. Embora isso não aconteça no videogame, é mais realista supor que ataques especiais exijam esforço extra.

Arremesso de Oponente (Física/Média)
Alcance Fechado
Sem pré-requisito

Esta manobra consiste em jogar o adversário ao chão, mas não da mesma forma como na perícia *Judô*: aqui o objetivo não é imobilizar ou desacordar o oponente, mas sim causar um dano maior! O lutador deve jogar contra o NH de sua perícia *Arremesso de Oponente,* para agarrar o adversário e jogá-lo longe (praticamente do outro lado da arena), causando a ele GDP+1d pontos de dano. Cada estilo de luta tem um nome diferente para seu arremesso: *Spining Pile Driver, Storm Hammer,* etc...

Um oponente pode se esquivar de um arremesso, mas não apará-lo. O oponente arremessado irá cair a uma distância razoável, longe demais para ataques de Alcance Fechado - mas próximo o bastante para ataques de Longo Alcance.

Ataque Constrictivo (Física/Fácil)
Alcance Fechado
Sem pré-requisito

As regras do GURPS Supers estabelecem que o *Ataque Constrictivo* não é uma perícia, mas sim um ataque especial - que só pode ser

feito por personagens que tenham tentáculos ou braços multi articulados. Entretanto, em *Street Fighter,* muitos lutadores têm um golpes que envolvem agarrar o oponente e causar-lhe dano até que ele se solte: Dhalsim dá soquinhos na cabeça, Honda esmaga com um abraço, Blanka morde... qualquer que seja a variedade, esse é um *Ataque Constrictivo.* E nenhum dos *Street Fighters* tem tentáculos!

Por esse motivo, como regra opcional, vamos adotar o *Ataque Constrictivo* como um novo tipo de ataque especial. Para aplicá-lo, o lutador joga contra seu NH e, se conseguir, consegue agarrar o oponente. A seguir, os dois fazem uma disputa rápida de ST: se o constrictor vencer, a vítima continua presa - e sofre dano igual à margem de pontos pela qual ela perdeu a disputa; se a vítima vencer, ela escapa sem sofrer dano. O *Ataque Constrictivo* só é vantajoso para lutadores com grande ST.

Cabeçada Voadora (Física/Difícil)

Longo Alcance

Pré-requisito: Luta Livre ou Sumô

No *Cabeçada Voadora* o lutador salta de modo a fazer um vôo rasante na direção do adversário, atingindo-o com uma forte cabeçada. Seu dano é igual a GDP+1d.

Chute Múltiplo (Física/Difícil)

Alcance Fechado

Pré-requisito: Wu Shu

Idêntico ao *Soco Múltiplo,* mas feito com os pés: o lutador atinge o adversário com uma rápida seqüência de chutes, que causa dano igual ao de um chute normal + 1d. Se o adversário conseguir uma jogada de esquiva ou aparar, evitará todos os golpes. Não é necessário fazer uma jogada separada para cada chute.

Dragon Kick (Física/Difícil)

Alcance Fechado

Pré-requisito: Kung Fu

Este é um golpe poderoso, um salto combinado com chute vertical. A concentração de energia espiritual no pé faz com que ele fique em chamas e queime o adversário, adicionando 1d ao dano normal causado pelo chute.

Dragon Punch (Física/Difícil)

Alcance Fechado

Pré-requisito: Karatê Shotokan

O *Dragon Punch,* também conhecido como *Shoriuken,* consiste de um salto combinado com soco vertical. Acrescenta 1d ao dano normal provocado pelo soco.

Dread Kick (Física/Difícil)

Longo Alcance

Pré-requisito: Kickboxing Ocidental

No golpe *Dread Kick,* o lutador aproxima-se do adversário com uma série de saltos bem coordenados, finalizando com um chute certeiro. O *Dread Kick* aumenta em 1d o dano provocado por um chute normal.

Eletricidade (Mental/Difícil)

Alcance Fechado

Sem pré-requisito

Para realizar o *Eletricidade,* o lutador concentra a energia espiritual e a transforma em uma corrente elétrica correndo por sua pele. Não pode ser usado para atacar: o *Eletricidade* é uma manobra exclusivamente de contra-ataque. Quando atacado, em vez de esquivar-se ou aparar o golpe, o lutador pode jogar contra 2/3 de seu NH em *Eletricidade* (arredondado para baixo): se tiver sucesso, o golpe do adversário não acerta - e ele sofre 1d de dano pelo choque elétrico.

Fireball (Mental/Difícil)

Longo Alcance

Pré-requisito: Kabaddi, Karatê Shotokan ou Wu Shu

O *Fireball* (Bola de Fogo) recebe nomes diferentes de acordo com o estilo associado a ele - *Yoga Fire, Hadouken, Kikouken...* mas o efeito é sempre o mesmo: o lutador concentra sua energia espiritual e dispara uma bola de fogo explosiva, que atinge o adversário à distância e causa 2d pontos de concussão.

Flaming Dragon Punch (Mental/Muito Difícil)

Alcance Fechado

Pré-requisito: Dragon Punch

Observe que a perícia pré-requerida para este ataque não é um estilo de luta, mas sim um outro ataque especial. O *Flaming Dragon Punch* é uma forma aperfeiçoada do *Dragon Punch* comum: a energia espiritual acumulada no punho faz com que ele fique em chamas e queime o adversário - acrescentando mais 1d ao dano normal do *Dragon Punch.*

Flash Kick (Física/Difícil)

Alcance Fechado

Sem pré-requisito

O *Flash Kick* é o nome de um golpe específico, mas aqui vamos usá-lo para designar qualquer chute aéreo de grande varredura. Usar o *Flash Kick* acrescenta 1d ao dano provocado pelo chute normal. Pode ser usado tanto para atacar quanto para contra-atacar. Quando atacado, em vez de esquivar-se ou aparar o golpe, o lutador pode jogar contra 2/3 de seu NH em *Flash Kick* (arredondado para baixo): se tiver sucesso, o golpe do adversário não acerta - e ele ainda é atingido pelo chute.

Helicóptero (Física/Difícil)

Longo Alcance

Pré-requisito: Karatê Shotokan ou Wu Shu

No *Helicóptero* o lutador salta, abre as pernas e gira-as em grande velocidade, de forma a voar sobre o adversário e acertá-lo com uma seqüência de chutes - acrecentando 1d ao dano provocado por um único chute normal. Se o alvo está distante, o golpe causa dano igual e ainda coloca o lutador próximo do adversário.

Se o alvo do golpe conseguir uma jogada de esquiva ou aparar, evitará o golpe completo. Não é necessário fazer uma jogada separada para cada chute. O golpe chama-se *Hurricane Kick* no *Karatê Shotokan.* O *Whirlwind Kick (Wu Shu)* é feito com o lutador de cabeça-para-baixo, mas o efeito é o mesmo.

Parafuso (Física/Difícil)

Longo Alcance

Pré-requisito: Kabaddi ou Forças Especiais

O *Parafuso* é uma manobra acrobática complicada: o lutador torce o corpo com incrível velocidade, como um parafuso humano, voando e acertando um chute no adversário. O dano de um *Parafuso* é igual ao dobro do dano de um chute normal. Se o alvo está distante, o golpe causa dano igual e ainda coloca o lutador próximo do adversário.

Soco Múltiplo (Física/Difícil)

Alcance Fechado

Pré-requisito: Luta Livre, Kickboxing Ocidental, Kung Fu ou Sumô

Soco Múltiplo é um nome genérico para designar todos os golpes que envolvem uma rápida sucessão de socos - como o *Hundred Hand Slap (Sumô),* o *Rekka Ken (Kung Fu),* o *Hyper Fist (Kickboxing Ocidental)* e o *Spinning Clothesline (Luta Livre).* Neste golpe o lutador acerta não apenas um, mas vários socos no adversário - em uma seqüência tão veloz que o olho humano mal consegue acompanhar. Acrescenta 1d ao dano de um soco normal.

Se o alvo do golpe conseguir uma jogada de esquiva ou aparar, evitará todos os gol-

pes. Não é necessário fazer uma jogada separada para cada soco.

Sonic Boom (Mental/Difícil)

Longo Alcance

Pré-requisito: Forças Especiais ou Kickboxing Ocidental

Para aplicar o *Sonic Boom*, o lutador desloca os braços a uma velocidade maior que a do som - quebrando a barreira do som e criando uma onda de choque, que atinge o adversário e causa 2d pontos de concussão. O *Sonic Boom* é uma manobra exclusiva das *Forças Especiais*: há uma variante chamada *Max Out*, do *Kickboxing Ocidental*, que funciona da mesma maneira - sem diferenças em termos de jogo.

Rolling Attack (Física/Difícil)

Longo Alcance

Pré-requisito: Capoeira

No *Rolling Attack* o lutador se enrola sobre si mesmo, rolando feito bola de boliche e acertando o adversário com força - causando dano igual a GDP+1d.

Yoga Flame (Mental/Difícil)

Alcance Fechado

Pré-requisito: Kabaddi

No *Yoga Flame* o lutador reúne sua energia espiritual para soprar uma baforada de fogo sobre o adversário, causando 3d de dano.

Pronto. Agora é só construir seu lutador. O jogador pode usar seus Pontos de Personagem, comprar um único estilo de luta e tornar-se muito bom nele (como os *Street Fighters*), ou aprender vários estilos para aumentar sua variedade de golpes. Por exemplo: um lutador com os estilos *Karatê Shotokan, Forças Especiais* e *Kickboxing Ocidental* teria acesso a 12 dos 17 ataques especiais listados acima.

A quantidade de Pontos de Personagem usados será decisiva, pois dela vai depender a compra de estilos de luta e ataques especiais.

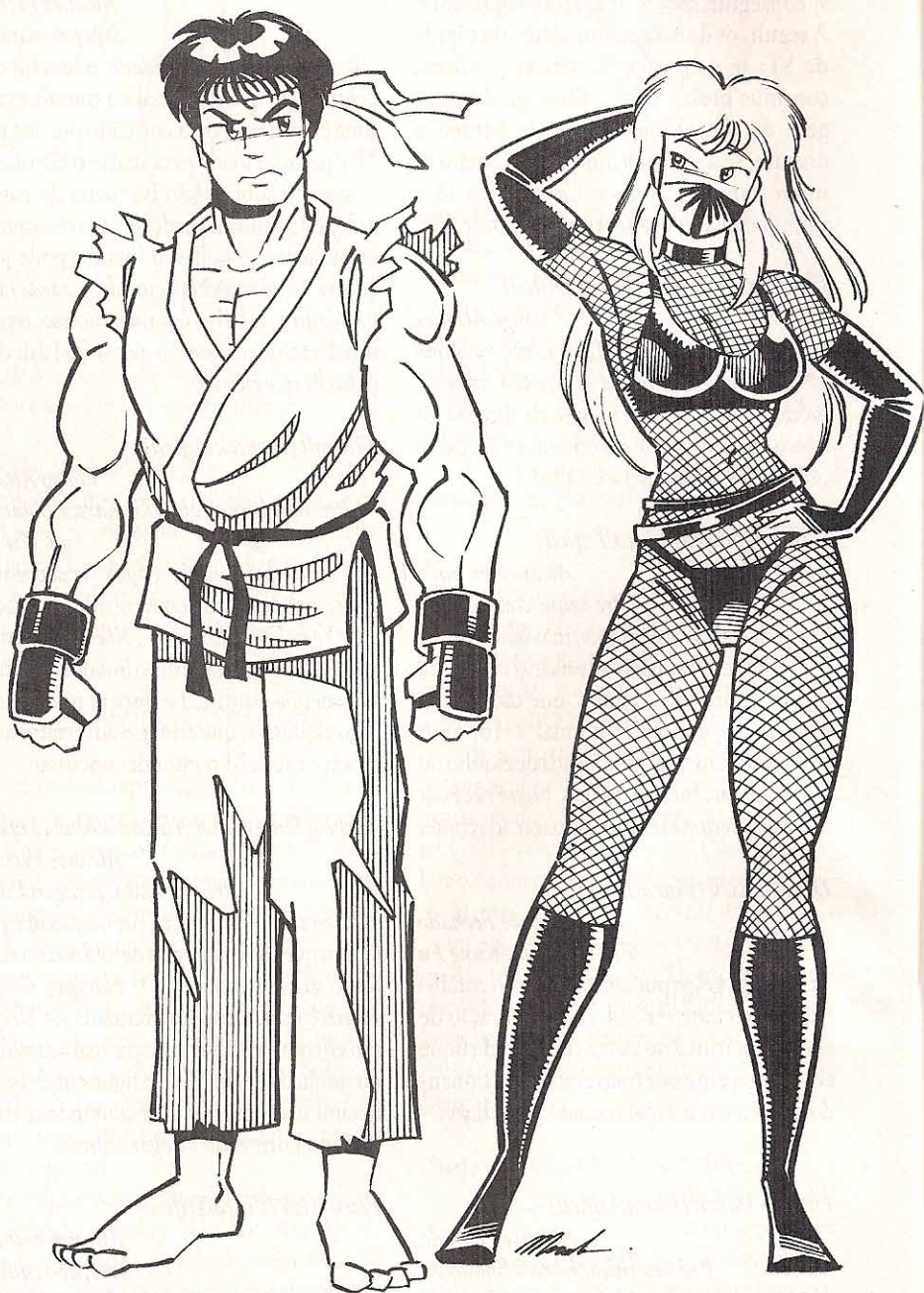
100 pontos: Você se sai bem em brigas de bar - mas, contra um *Street Fighter*, mal daria para o começo;

250 pontos: Você é mestre de academia. Com sorte, pode durar alguns rounds em uma luta contra um *Street Fighter*.

400 pontos: Você é um Guerreiro Mundial. Pode sair no braço com os próprios *Street Fighters*, e até tem chance de enfrentar o chefão Vega na grande final do torneio.

Os viciados em *Super Street Fighter* certamente vão sentir falta de alguns golpes, e talvez

DOIS LUTADORES

Aqui estão as fichas de dois personagens prontos, construídos de acordo com as regras apresentadas neste artigo. Um deles é uma lutadora iniciante, uma simples aspirante ao título de Guerreira Mundial - e o outro não é ninguém menos que Ryu, o mais famoso Street Fighter. Estes personagens servem para ilustrar a enorme diferença entre lutadores feitos com 100 e 400 Pontos de Personagem.

RYU, O STREETFIGHTER

ST: 16 (80 pontos); **DX**: 16 (80 pontos); **IQ**: 14 (45 pontos); **HT**: 16 (80 pontos)
Velocidade: 8; **Deslocamento**: 8; **Esquiva**: 8; **Aparar**: 12
Dano Básico: GDP 1D+1; Bal 2D+2
Soco (Karatê Shotokan): NH 20, Dano de 1D+3
Chute (Karatê Shotokan): NH 20, Dano de 1D+7
Fireball: NH 18, Dano de 2D
Dragon Punch: NH 18, Dano de 2D+2
Helicóptero: NH 18, Dano de 2D+7
Arremesso de Oponente: NH 16, Dano de 2D+1

Vantagens:
Aparência: Atraente (5 pontos)
Visão Periférica (15 pontos)
Hipoalgia (10 pontos)
Intuição (15 pontos)
Força de Vontade x4 (16 pontos)
Ouvido Aguçado +4 (8 pontos)
Reflexos em Combate (15 pontos)
Visão Aguçada +4 (8 pontos)

Desvantagens:
Gula (-5 pontos)
Senso de Dever (-5 pontos)
Honestidade (-10 pontos)
Pobreza (-15 pontos)
Teimosia (-5 pontos)
Inimigos: organização criminosa Shadaloo (-30 pontos)

Peculiaridades:
- Vive apenas para lutar, sem outras ambições
- É reservado e taciturno
- Não liga para romance, mas tem uma "quedinha" pela Chun Li
- Não liga para títulos, troféus ou cerimônias

Perícias:
Arremesso de Oponente 16 (2 pontos); Caminhada 16 (2 pontos); Controle da Respiração 12 (2 pontos); Dragon Punch 18 (16 pontos); Fireball 18 (12 pontos); Furtividade 16 (2 pontos); Helicóptero 18 (16 pontos); Intimidação 14 (2 pontos); Karatê Shotokan 20 (32 pontos); Manha 14 (2 pontos); Natação 16 (1 ponto); Ocultismo 14 (2 pontos); Orientação 14 (2 pontos); Pesca 14 (1 ponto); Saltos 16 (1 ponto)

SHEYLA, A LUTADORA

ST: 12 (20 pontos); **DX**: 14 (45 pontos); **IQ**: 10 (0 pontos); **HT**: 12 (20 pontos)
Velocidade: 5; **Deslocamento**: 5; **Esquiva**: 5; **Aparar**: 8
Dano Básico: GDP 1D-1; Bal 1D+2
Soco (Kung Fu): NH 16, Dano de 1D
Chute (Kung Fu): NH 16, Dano de 1D+4
Soco Múltiplo: NH 14, Dano de 2D
Flash Kick: NH 14, Dano de 2d+3
Arremesso de Oponente: NH 13, Dano de 2D-1

Vantagens:
Aparência: Bonita (15 pontos)
Reflexos em Combate (15 pontos)
Rica (20 pontos)
Ultraflexibilidade das Juntas (5 pontos)

Desvantagens:
Cleptomania (-15 pontos)
Compulsão: homens atraentes (-5 pontos)
Gastar Compulsivamente (-10 pontos)
Intolerância: outras mulheres (-10 pontos)
Luxúria (-15 pontos)
Mentira Compulsiva (-15 pontos)

Peculiaridades:
- Usa roupa de couro para lutar
- Chama todos os homens de "gatinho"
- Coleciona espadas e armaduras antigas, embora nada entenda de arte
- Seu ídolo é Jean Claude Van-Danme
- Quando vence uma luta, tira a máscara e beija o oponente (se for um homem)

Perícias:
Arremesso de Oponente 13 (1 ponto); Flash Kick 14 (4 pontos); Kung Fu 16 (16 pontos); Soco Múltiplo 14 (4 pontos); Sex Appeal 14 (10 pontos)

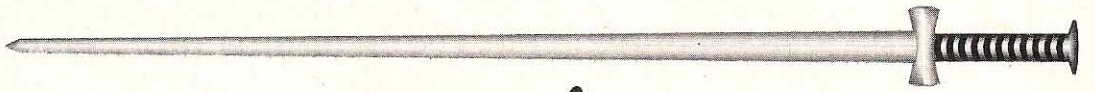
reclamem da ausência de quatro outros estilos também encontrados no jogo - o *Boxe* de Mike Bison, o *Ninjitsu Espanhol* de Balrog, o *Muai Tai* de Sagat e o *Ler Drit* de Vega. Acontece que fomos obrigados a restringir a quantidade de golpes e estilos a um mínimo possível, ou a matéria ficaria grande demais. Afinal, é assunto suficiente para livros inteiros! Nada impede, contudo, que você invente seus próprios ataques especiais e acrescente à lista.

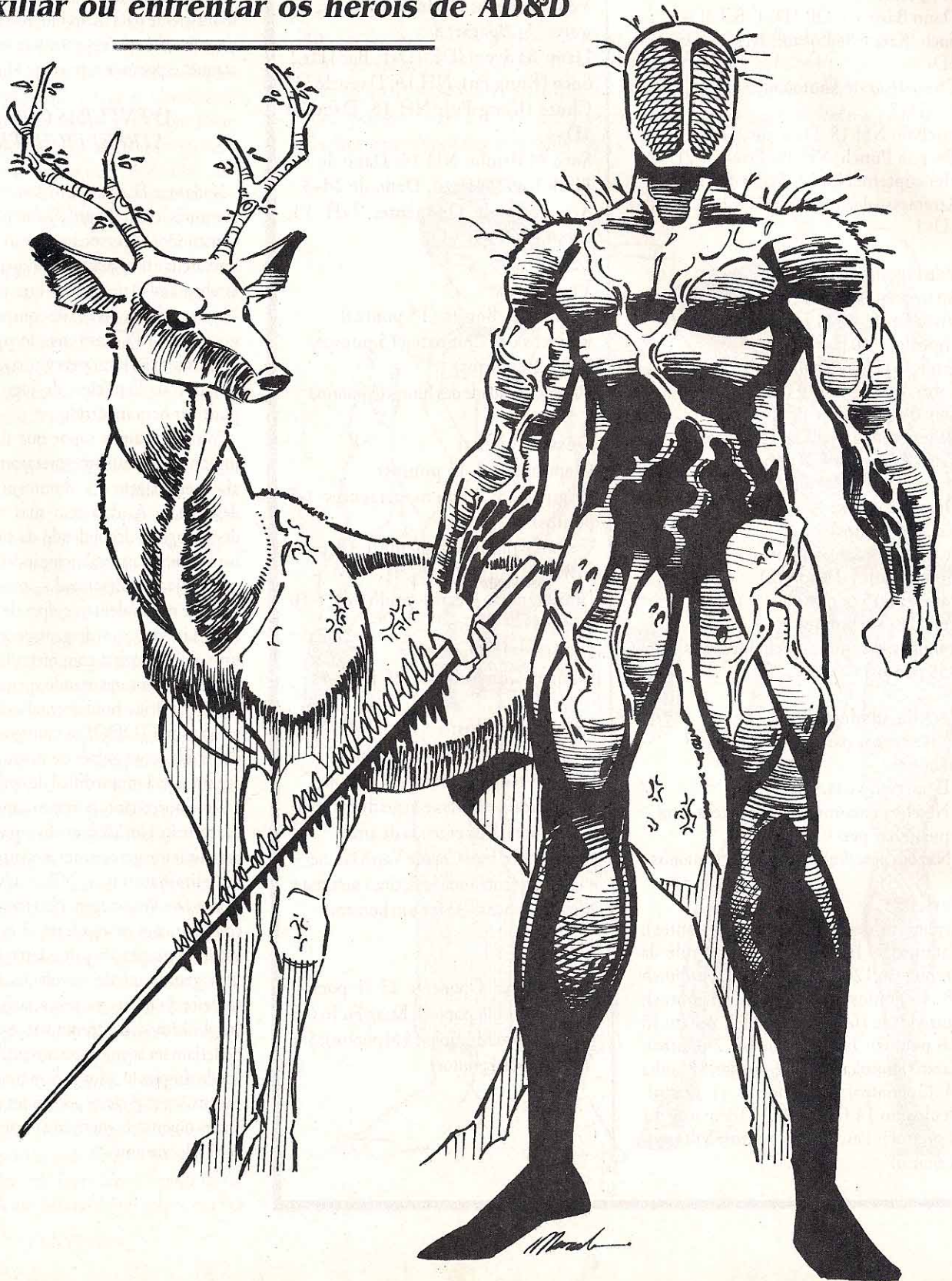
AVENTURAS COM OS STREET FIGHTERS

Nada mais fácil para um Mestre do que criar aventuras com *Street Fighters*: depois de construídos os personagens, é só jogá-los em uma arena e ficar assistindo enquanto todos se arrebentam! O problema é que, neste tipo de "aventura", o trabalho de equipe típico dos grupos de RPG será jogado pela janela - pois todos vão lutar pela vitória, e será cada um por si. Este tipo de jogo, contudo, pode ser bem divertido.

Portanto, vamos supor que um ou mais jogadores resolvam interpretar artistas marciais - personagens que dominem o combate desarmado. A idéia tem suas vantagens e desvantagens, dependendo da campanha: o herói nunca ficará realmente indefeso, mesmo que esteja nu e desarmado - mas, por outro lado, de nada valem os golpes de um monge Shao-Lin contra um dragão que cospe fogo ou um soldado nazista com metralhadora! Para criar boas aventuras usando apenas artes marciais, o cenário é fundamental: o Mestre deve garantir que TODOS os inimigos possam ser derrotados com golpes de mãos vazias, ou a aventura será muito difícil de concluir.

O melhor cenário, portanto, são as arenas de um torneio. Um Mestre mais caprichoso pode organizar um grande campeonato, com muitas eliminatórias e NPCs (*Non Player Characters*, Personagens Não Jogadores) para competir com os jogadores. E nem tudo na aventura precisa ser pancadaria: pode haver uma grande missão envolvida, talvez uma suspeita de que o torneio seja fachada para encobrir atividades criminosas - e os jogadores poderiam ser agentes secretos infiltrados, em vez de simples lutadores. Sem dúvida, personagens *Street Fighters* podem ser tão interessantes quanto os guerreiros, magos e super-heróis de costume.

PALADINO

OS GOLENS-ÁRVORE

Criaturas-planta artificiais que podem auxiliar ou enfrentar os heróis de AD&D

	GALHADA	*ESPADA-DA-FLORESTA*	*ÁRVORE-MATILHA*
CLIMA/TERRENO:	Planícies, Selvas e Florestas	Selvas e Florestas	Selvas, Florestas e Cavernas
FREQÜÊNCIA:	Muito Raro	Muito Raro	Muito Raro
ORGANIZAÇÃO:	Rebanhos	Tribos	Solitário
CICLO DE ATIVIDADE:	Dia	Dia	Qualquer
DIETA:	Herbívoro	Ver abaixo	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)	Semi-(2-4)	Animal (1)
TESOURO:	Nenhum	Ver abaixo	Nenhum
ALINHAMENTO:	Neutral	Neutral	Neutral
NÚMERO:	2-12 (2d6)	2-8 (2d4)	1
CLASSE DE ARMADURA:	7	2	5
MOVIMENTO:	24	9	4
DADOS DE VIDA:	2	5	10 (1 por cabeça)
THAC0:	19	13	11
ATAQUES:	1 marrada	1 espada mágica	10 mordidas
DANOS:	1-4 (1D4)	3-10 (1d8+2)	3-12 (3d4) x 10
ATAQUES ESPECIAIS:	Atropelamento	Nenhum	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Ver abaixo	Nenhuma
RESISTÊNCIA MÁGICA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	Médio	Médio	Grande
MORAL:	Inseguro (3)	Médio (9)	Elite (16)
VALOR DE PX:	35	500	5000

Jogadores de AD&D certamente conhecem os *golens*. São seres artificiais, fabricados em laboratórios por magos ou clérigos de alto nível, geralmente para vigiar tesouros ou artefatos mágicos muito preciosos. Embora nada espertos, golens são inimigos duros de vencer: são imunes a todas as formas de veneno, e não podem se afetados por feitiços *hold, charm, fear* ou outros feitiços que afetem a mente. A maioria deles também não sente medo, e nunca precisa checar a moral. Golens podem ser fabricados com diversos materiais: pedra, ferro, barro, vidro, ossos e até carne humana. Podem ser estátuas ambulantes, espantalhos animados, gárgulas de pedra, casas sobre rodas, ursinhos de pelúcia... a lista vai longe. Mas o interessante dos golens é que, ao contrário de outros monstros, eles nem sempre são os inimigos. Um *player* cujo personagem seja um mago ou clérigo também pode fazer seu próprio golem.

O capítulo sobre golens do livro *Monstrous Manual* explica os detalhes da fabricação de um golem. Primeiro é preciso construí-lo: um golem de pedra deve ser literalmente esculpido em um grande bloco de rocha sólida; golens de barro são modelados na forma desejada; e golens de carne são feitos remendando-se partes de cadáveres, ao estilo Frankenstein. Tendo o corpo pronto, falta animá-lo. Isso é feito em um ritual onde se lança sobre o corpo vários feitiços, que variam de acordo com o tipo de golem. Para animar um golem de pedra, por exemplo, é preciso lançar sobre ele os feitiços *Wish, Polymorph Any Object, Geas* e *Slow*. Quase todos são feitiços de alto nível - e, por isso, a construção de golens é restrita a magos e clérigos de níveis elevados (o golem de pedra só pode ser fabricado por um *Wizard 16*).

Neste artigo vamos propor a criação de três novas variedades de golens, mais fáceis de serem feitos. Sua fabricação está ao alcance de magos e clérigos de níveis mais baixos. O método para construí-los é simples e engenhoso, e o material necessário pode ser encontrado em qualquer floresta: árvores.

JARDINAGEM DE MONSTROS

Os golens-árvore foram idéia de um antigo e poderoso druida, que se revoltava contra a natureza artificial dos golens. Eles eram não-naturais, não faziam parte da ecologia do mundo. Não tinham lugar nas florestas que tanto amava. Portanto, o druida decidiu devotar sua vida à criação de golens naturais - que cresciam, morriam e se reproduziam. Golens que tinham um papel na Natureza.

O druida teve sucesso: ele criou uma variedade de golens feitos a partir de árvores vivas, que podiam se alimentar e procriar. Os golens-árvores, ao contrário de outros golens, têm uma inteligência rudimentar - e, portanto, podem sentir medo e não são imunes a feitiços que afetem a mente. Também são vulneráveis tanto a feitiços que afetam animais quanto vegetais. Eles podem ser encontrados na natureza, em regiões florestais remotas. Muitos pensam tratarem-se apenas de criaturas-planta comuns (como aquelas descritas nas págs. 291-295 do *Monstrous Manual*), sem suspeitarem que são golens auto-reprodutores. Os golens-árvore são de três tipos:

Galhada

Visto à distância, o galhada parece um cervo robusto com um majestoso par de chifres. Um exame mais cuidadoso, contudo, irá revelar grandes surpresas: seu corpo não é de carne - mas sim de uma massa fibrosa, feita inteiramente de raízes

entrelaçadas. E seus chifres são galhos de árvore, de madeira, chegando a ter algumas folhinhas crescendo neles.

Combate: Apenas os galhadas machos lutam, usando os chifres robustos para atacar. Entretanto, quando o bando se encontra acuado, pode tentar atropelar os adversários - causando, para cada cervo adulto no bando, 1-4 pontos de dano a todos em seu caminho.

Habitat/Sociedade: Exceto por sua natureza vegetal, os galhadas vivem e comportam-se de forma muito parecida com cervos normais. São dóceis e assustadiços, fugindo ao menor ruído. Vivem em pequenos rebanhos, liderados pelo macho mais forte. É fácil diferenciar os sexos, pois só os machos têm chifres; a cabeça das fêmeas é graciosamente decorada com uma crina de pequenas flores. A reprodução é idêntica à dos mamíferos superiores, com gravidez, parto e amamentação. As fêmeas não produzem leite, mas sim um tipo de seiva adocicada, com gosto de mel. Essa seiva-mel é deliciosa, e tem alto valor alimentício (1 odre de seiva pode sustentar um ser humano por 2 dias), mas é muito difícil obtê-la. Não se pode criar os galhadas em cativeiro para fins de ordenha, pois eles não sobrevivem - mesmo se capturados quando filhotes. Apodrecem e morrem em poucos dias. O único modo de ter um galhada domesticado é construindo um.

Ecologia: Galhadas alimentam-se de grama e folhas, embora prefiram matéria morta e em decomposição. Bebem muita água e gostam de banhos constantes. Seus maiores inimigos naturais são certos insetos, que se alojam em sua carne fibrosa e escavam túneis em seu corpo.

Construção: O tempo total para a fabricação do galhada é de 1 mês. O material básico é o xaxim, extraído do tronco de uma certa samambaia arborescente, fácil de encontrar. O mago ou clérigo deve esculpir o tronco na forma de um cervo e modelar os órgãos internos do animal. O trabalho é difícil e demorado, e exige testes bem-sucedidos das proficiências *Animal Lore-2* e *Herbalism*. Uma falha em qualquer destes testes, e o golem sobreviverá apenas 1-6 dias.

Para animar o corpo, o mago deve lançar sobre ele os feitiços *Friends (Wiz 1)* e *Plant Growth (Wiz 4)*. Para um clérigo, os feitiços são *Charm Person or Mammal (Pr 2)* e *Plant Growth (Pr 3)*. O galhada só pode ser criado por um *Wizard 7* ou *Priest 5*. A utilidade dos galhadas animados vai depender de seu sexo: os machos podem servir como montaria e para lutar, e as fêmeas podem ser ordenhadas para produzir seiva-mel (cada fêmea produz 1 odre de seiva por dia, apenas durante a primavera). Galhadas têm inteligência um pouco superior à das plantas e de outros golens. Por isso, quando domesticados, podem ser treinados como cavalos comuns.

Espada-da-Floresta

Espadas-da-Floresta são massas vegetais de forma humanóide, muito parecidos com o *Shambling Mound* - criatura descrita na pág. 295 do *Monstrous Manual*. Sua aparência, no entanto, é menos grotesca, pois sua forma golem foi esculpida com um aspecto não tão monstruoso: o corpo é magro, sustentado por um esqueleto interno de madeira. A disposição dos músculos lembra muito a musculatura humana. No lugar do rosto, a cabeça exibe uma grade oval que lembra um grande olho de mosca - ou uma viseira de elmo.

Combate: Espadas-da-floresta são naturalmente fortes, e recebem bônus de +1 nos lançamentos de ataque e danos (já incluídos na tabela). Usam como arma o objeto que lhes dá o nome: uma espada longa de madeira, muito dura,e coberta de espinhos. Essa espada é uma arma +1 (também incluída na tabela), que perde suas propriedades mágicas quando afastada da criatura por mais de 7 dias. Mesmo assim, é uma arma de boa qualidade - muito visada por clérigos e druidas proibidos de usarem armas metálicas. Quando perde sua arma, o espada-da-floresta faz brotar outra de seu antebraço direito. Isso leva 1 semana.

Espadas-da-floresta são silenciosos e quase invisíveis em seu ambiente natural; os oponentes sofrem uma penalização de -3 em *Surprise Rolls* (Testes de Surpresa). Devido à densa massa vegetal que protege seus órgãos internos, espadas-da-floresta não sofrem dano por concussão (maças, clavas, socos...) e sofrem apenas metade do dano por perfuração (lanças, flechas, tridentes...). Sofrem dano normal por fogo e frio, mas ataques luminosos e elétricos não causarão dano e farão com que cresçam - ganhando 1 HD por ataque.

Habitat/Sociedade: Na natureza, espadas-da-floresta são encontrados em pequenos grupos familiares. As fêmeas também têm suas espadas e sabem lutar, mas geralmente são protegidas pelos machos enquanto cuidam da prole. Eles se reproduzem de forma peculiar: na época da postura, nascem frutos em várias partes do corpo da mãe. Quando maduros, os frutos são enterrados em um canteiro - de onde brotam pequenos embriões, que crescem e se desenvolvem como plantas normais. Ao atingirem a maturidade, os jovens se destacam do solo e ganham a mobilidade dos adultos. Embora existam lendas de que os frutos da espada-mãe tenham propriedades mágicas, eles são comuns - apesar de saborosos.

Ecologia: Espadas-da-floresta realizam fotossíntese, e não necessitam de outro alimento além de luz solar - exceto as fêmeas, que na época da postura tornam-se carnívoras. Elas atacam quaisquer criaturas que possam matar, absorvem seus corpos através da pele e se alimentam do calor de sua decomposição. Seus inimigos naturais são os macacos, que roubam os frutos das fêmeas enquanto elas dormem à noite.

Construção: Para criar um golem espada-da-floresta é necessário o trabalho em conjunto de, no mínimo, um *Priest 6* e um *Wizard 7*, e isso levará 2 meses. Os personagens devem primeiramente construir um esqueleto de madeira, que mais tarde será recoberto com uma massa vegetal. A massa é feita de ervas raras: obtê-las vai custar 10.000 peças de ouro - ou 6 meses adicionais de viagem através de selvas e um teste bem-sucedido da proficiência *Herbalism* -3.

Terminado o corpo, o clérigo e o mago deverão lançar sobre ele os feitiços *Strength (Wiz 2), Encanted Weapon (Wiz 4), Silence 15'Radius (Pr 2), Warp Wood (Pr 2), Prayer (Pr 3)* e *Plant Growth (Pr 3)*. O espada-da-floresta animado servirá a seus mestres em tudo que sua inteligência rudimentar for capaz. A reprodução em cativeiro é possível em 40% das tentativas, mas apenas para golens que tenham sido fabricados; exemplares que tenham sido capturados na floresta tornam-se estéreis - além de

não conseguirem mais produzir suas espadas de madeira. Para criar um golem fêmea, deve-se acrescentar ao ritual o feitiço *Goodberry (Pr 2)*. Espadas fêmeas vão produzir 1-6 frutos em cada primavera, mas os frutos só serão férteis se a fêmea for fecundada por um macho.

Árvore-Matilha

A árvore-matilha é a mais horrenda criatura arbórea possível de ser construída em laboratório. É um imenso e monstruoso tronco retorcido, que rasteja sobre patas disformes. Em lugar de galhos, exibe numerosas cabeças sem olhos e com mandíbulas de lobo - todas elas rosnando e uivando como cães do inferno.

Combate: A árvore-matilha ataca simplesmente mordendo com suas cabeças de lobo, que ficam na ponta de longos e ágeis pescoços de cavalo. Sempre tem 80 Hit Points, 8 para cada cabeça. Cada vez que sofre 8 pontos de dano, uma das cabeças é destruída. Ataques contra o tronco não causam dano à criatura. Quando todas as cabeças são destruídas, só então a criatura morre e o tronco tomba sem vida.

Apesar de não ter olhos visíveis, a árvore-matilha possui infravisão e pode enxergar objetos e criaturas invisíveis. Seu uivo aterrador funciona como o feitiço *Fear (Wiz 4)*, descrito na pág. 157 do *Players Handbook*: o uivo cria um cone invisível de terror com 10 metros de comprimento. A menos que consigam um *Saving Throw vs. Spells*, todas as criaturas dentro dessa área largam tudo que estiverem segurando (85% de chance) e fogem durante 10 rounds. Mortos-vivos não são afetados. A árvore consegue emitir esse uivo uma vez por dia para cada cabeça ainda viva.

Habitat/Sociedade: Solitárias e territoriais, árvores-matilha demarcam seu território com uivos apavorantes e atacam quem penetrar nele - inclusive outras árvores-matilha. Dois indivíduos só podem ser vistos juntos na época do acasalamento. Os detalhes de sua reprodução são atualmente desconhecidos.

Ecologia: Na natureza, árvores-matilha são predadoras insaciáveis: matam e devoram qualquer criatura que consigam alcançar. Também são necrófagas, e podem se alimentar de carniça.

Construção: A árvore-matilha é feita a partir da **muitos-lobos** - uma árvore comum, mas cheia de protuberâncias parecidas com cabeças de lobo, que lhe deram o nome. A árvore é pré-histórica, cresce em florestas isoladas e em "mundos perdidos", onde ainda existem dinossauros. Encontrá-la e transportá-la exigirá pelo menos 1 ano de viagens ao redor do mundo e um teste da proficiência *Herbalism*; ou 2 meses e 30.000 peças de ouro para financiar uma expedição de aventureiros experientes que traga uma delas.

O ritual para animar a árvore-matilha leva 3 meses, e vai exigir os feitiços de clérigo *Warp Wood (Pr 2), Barkskin (Pr 2), Tree (Pr 3)* e *Prayer (Pr 3)*; e os feitiços de mago *Detect Invisibility (Wiz 2), Infravision (Wiz 3), Polymorph Other (Wiz 4)* e *Fear (Wiz 4)*. Portanto, criar uma árvore-matilha vai exigir o trabalho conjunto de um *Wizard 8* e um *Priest 6*, no mínimo. Quando animada, a árvore atacará qualquer criatura que veja - exceto seus criadores. Eles, no entanto, não exercem qualquer controle sobre ela - a menos que seja acrescentado ao ritual o feitiço *Charm Plants (Wiz 7)*.

PALADINO

A SAGA DE SANGUE

Como a chegada dos vampiros fez a História do Brasil

O RPG *VAMPIRE: The Masquerade* já está ao nosso alcance há bastante tempo, e é cada vez maior o número de narradores e jogadores brasileiros interessados em ambientar suas aventuras num cenário com o qual eles estejam mais familiarizados. Isso, sem dúvida, traria muito mais realismo e emoção para o jogo - mas até agora não é possível encontrar, em nenhum dos suplementos para vampiro publicados pela editora White Wolf, informações sobre a história e as atividades dos vampiros no Brasil.

Por esse motivo, tomamos a liberdade de criar e contar para os leitores uma história dos vampiros no Brasil - **A Saga de Sangue**. Observe que esta não é uma crônica, uma aventura pronta para ser jogada - mas sim um relato para servir de pano-de-fundo para que o Narrador crie suas próprias histórias. O relato vai desde o tempo do descobrimento até os dias de hoje, com enfoque especial na cidade de São Paulo. Esse material será de grande utilidade para narradores que queiram situar suas histórias no Brasil, bem como para jogadores que façam questão de tornar seus personagens mais autênticos e próximos da realidade do nosso país.

A história não fará muito sentido se você não conhece *VAMPIRE*. Mas, se quiser ler assim mesmo, aqui vão algumas dicas para que você não fique totalmente no escuro. Os vampiros dividem-se em sete clãs principais: os ***Ventrue***, manipuladores sedentos de poder, sempre em busca da liderança dos vampiros; os ***Tremere***, praticantes de magia, aliados tradicionais dos Ventrue (pelo menos na maioria das vezes); os punks ***Brujah***, rebeldes declarados, que vivem se atracando com os Ventrue; os sensuais ***Toreador***, amantes das artes e coisas finas; os amalucados ***Malkavianos***,

apreciadores de piadas mortais; os sombrios *Nosferatu*, dedicados a esconder sua aparência animalesca; e os rústicos *Gangrel*, simpatizantes dos ciganos. Com a chegada de todos estes clãs ao Brasil, nos tempos do descobrimento, nosso país não poderia ser diferente do que é hoje - como você vai descobrir agora!

SANGUE À VISTA, ORA POIS!

Em 1534, com início da colonização portuguesa e a divisão do território brasileiro em capitanias, os Ventrue desembarcaram no Brasil, instalando-se inicialmente nas capitanias de São Vicente e Baía de Todos os Santos. Os Ventrue acreditaram desde o começo que a colônia poderia vir a ser de fundamental importância no jogo do poder europeu.

Durante os duzentos anos seguintes os Ventrue só se preocuparam em reforçar sua dominação mental sobre os mortais (portugueses) que detinham mais poder na colônia. Quando o progresso e a civilização começaram a subir a serra, os vampiros de sangue azul preferiram permanecer próximos ao litoral, temendo as "surpresas" que a selva brasileira poderia lhes oferecer. Entretanto, para garantir que o controle não fosse perdido à despeito da grandeza territorial, os Ventrue dominaram profundamente todos os que se destacaram no poder mortal.

Em 1750, um grupo de Brujah desembarcou no nordeste brasileiro - mais precisamente em Recife. Os Ventrue baianos logo tomaram conhecimento da chegada indesejada e lideraram uma caçada aos Brujah. Os recém-chegados, no entanto, souberam das intenções dos Sangue-Azul com certa antecedência e trataram de se esconder o quanto antes. Nenhum deles foi capturado e, quando a poeira assentou, os Brujah começaram a influenciar lideranças militares brasileiras - incutindo em suas mentes os ideais de liberdade trazidos da Europa. A idéia era fazer com que o Brasil rompesse com a corte portuguesa. Entre os movimentos liderados pelos Brujah destacaram-se a Inconfidência Mineira e a Conjuração dos Alfaiates. Ambos fracassaram graças à infiltração de agentes do governo, que as denunciaram antes que eclodissem. Os Brujah, nas duas oportunidades, conseguiram fugir da perseguição dos Ventrue.

Fortificados em Olinda, os Brujah começaram a planejar uma conspiração armada para livrar definitivamente o Brasil do domínio português. Em 1817 tudo estava pronto para a grande revolução que ocorreria em abril - mas, um mês antes, os Ventrue descobriram o plano e denunciaram os rebeldes mortais ao governador de Pernambuco. O governador destacou um brigadeiro português para localizar e prender os militares revoltosos. Os Brujah, vendo-se acuados e temendo a fúria dos Ventrue, abandonaram o comando - e um deles, numa atitude desesperada, assassinou o brigadeiro português quando este discursava em pleno quartel. Já sem a liderança dos Brujah, grande parte das tropas pernambucanas aderiram à rebelião - que, embora bem-sucedida no começo, não foi páreo para a força dos Ventrue sem o apoio vampírico. Em poucos meses os mortais que lideraram a revolução foram presos e executados.

Operando do Rio de Janeiro, então capital federal, os Ventrue iniciaram outra caçada aos Brujah - dessa vez com sucesso. Atordoados com os últimos acontecimentos e sem poder contar com seus antigos aliados mortais (mortos, presos ou foragidos), os Brujah se tornaram presas fáceis. A maioria dos vampiros rebeldes foi capturada e levada à presença dos líderes Ventrue. Apesar da gravidade da situação, pouquíssimos Brujah tiveram que enfrentar a morte final - pois os Ventrue estavam temerosos de que um massacre pudesse atrair a atenção (e fúria) de vampiros europeus. Optaram, então, por uma saída diplomática: desarmaram os rebeldes e os exilaram em Olinda, berço da Revolução Pernambucana. Decretaram ainda que qualquer Brujah que fosse encontrado fora dos limites impostos deveria ser executado sumariamente. A estratégia deu certo. Os rebeldes Brujah, humilhados, retornaram à Olinda - e os Príncipes dos estados locais, particularmente os de Recife e Nossa Senhora das Neves (atual João Pessoa) garantiram que o exílio fosse cumprido, executando alguns Brujah quando estes "pensaram" em adentrar seus domínios.

Um ano depois, cedendo às pressões da Camarilla, os Ventrue "abriram os portos" para a entrada de outros vampiros vindos da Europa - pois, até então, os poucos que tentaram foram destruídos ao desembarcar. Os Ventrue impuseram duas condições: não admitiram a entrada de nenhum Brujah no país; e todo e qualquer imigrante morto-vivo que pisasse no Brasil deveria reconhecer e respeitar a liderança Ventrue. A Camarilla aceitou. Os Toreador e Malkavianos chegaram aos montes, e apoiaram incondicionalmente os Ventrue. Os Nosferatu vieram em menor número, sem causar problemas, mas em pouco tempo revelaram solidariedade aos Brujah em sua condição desmoralizada. Os poucos Gangrel que chegaram se instalaram na região amazônica, e não deram a mínima para quem controlava ou deixava de controlar o país - desde que não os importunassem.

A chegada dos Tremere foi, historicamente, a mais importante. Em número pequeno, mas com uma união incomparável, eles logo contestaram o poder totalitário dos Ventrue. As tentativas "diplomáticas" de calar os Tremere revelaram-se infrutíferas, e rapidamente os Ventrue partiram para a ação. O principal alvo era Ferdinando Aguirre, líder dos imigrantes Tremere. Combates sangrentos ocorreram em São Paulo, onde os vampiros feiticeiros haviam se instalado. Muitos Tremere foram destruídos, mas vários deles, inclusive Ferdinando, conseguiram fugir rumando para o norte. Durante os meses de fuga, Ferdinando lembrou-se dos Brujah: uma aliança inédita entre os dois clãs poderia resultar em choque tão inesperado quando fatal para os Ventrue.

Ao chegar em Pernambuco, Ferdinando levou todo seu clã para Olinda e iniciou negociações com os Brujah. A princípio a idéia parecia absurda para os rebeldes - mas, na condição em que se encontravam, não havia escolha. Era pegar ou pegar.

TREMERE E BRUJAH: ALIANÇA INESPERADA

Mas essa aliança não foi vista com bons olhos por alguns Tremere, e nesse momento a união deles começou a mostrar sinais de fragilidade. Apesar de apoiarem seu líder, os mais jovens começaram a questionar sua sabedoria:

Ferdinando transmitiu a aos seus comandados a imagem de líder descontrolado e impulsivo, ao deixar que as relações dos Tremere com o clã Ventrue (um aliado histórico) resultassem na mais pura violência. E agora a situação se agravava mais ainda com a proposta da aliança com membros de um clã que, durante séculos, vinha sabotando os interesses deles na Europa. Um dos jovens Tremere, chamado Florêncio Dias, começou a pregar entre os Tremere descontentes que Ferdinando havia enlouquecido devido ao calor tropical!

Apesar de tudo, a aliança aconteceu... e funcionou. Tremere e Brujah lançaram um ataque surpreendentemente eficaz contra os Ventrue de Recife. Em poucas horas, o Príncipe e seus auxiliares foram destruídos. Num lance estratégico (planejado por Ferdinando), os aliados ofereceram o comando da cidade aos Nosferatu - e clã o inteiro acabou aderindo à causa aliada.

Os Ventrue, pegos de surpresa, reforçaram a segurança de suas capitais nordestinas - enviando centenas de Toreador e Malkavianos para auxiliarem os Príncipes locais. E, em mais uma ação ousada, os aliados tomaram também Nossa Senhora das Neves, graças ao auxílio dos Nosferatu locais, que, manipulando informações, confundiram os planos defensivos dos Ventrue. O príncipe foi executado e um Tremere empossado, e, com a habilidade diplomática de Ferdinando, os Toreador e Malkavianos não foram agredidos. Seus Elderes foram convidados a ficar e compor um Conselho de Primogênitos, até então inexistente no Brasil.

Os líderes Ventrue no Rio de Janeiro sentiram o chão sumir sob seus pés: dois príncipes destruídos em poucos meses; os Nosferatu agindo ativamente do lado inimigo; e, para piorar as coisas, os Toreador e Malkavianos relutavam e até se omitiam em tomar uma atitude contra os rebeldes. Os aliados, já sentindo-se em condições de negociar, propuseram aos Ventrue uma reestruturação da política de domínio nacional - exigindo que as capitais fossem redistribuídas entre todos os clãs. Junto com Ferdinando Aguirre, o líder dos

Brujah, Anastácio Marinho cobrava dos Ventrue a suspensão da proibição de membros do seu clã entrarem no país.

Os Ventrue não quiseram negociar e avisaram que, se os aliados não desistissem de suas idéias, um banho de sangue não tardaria a acontecer. Diante da intransigência dos Sangue-Azul, os dois líderes rebeldes se aproveitaram do descontentamento dos mortais para implodir de vez com a tirania Ventrue. Os Brujah se espalharam pelas principais cidades brasileiras e voltaram a incitar a revolta na população, que mais uma vez foi às ruas clamar por liberdade.

Ferdinando, numa atitude corajosa, rumou para o Rio de Janeiro acompanhado por apenas dois *ghouls*: a idéia era dominar o Príncipe Regente D. Pedro I. Essa idéia nunca interessou aos Ventrue, já que Pedro I era apenas uma marionete nas mãos de seu pai, D. João V -, o qual era fortemente dominado pelos Ventrue portugueses. Para os Ventrue brasileiros, bastava controlar os altos funcionários da corte portuguesa que estavam no Brasil, e garantir que as coisas acontecessem de acordo com os desejos de Portugal.

Essa confiança mostrou-se fatal para os Sangue-Azul. Ferdinando conseguiu dominar D. Pedro com facilidade, fazendo com que ele começasse a decretar medidas que fossem de encontro aos anseios dos brasileiros e batessem de frente com a corte. Os Ventrue preocuparam-se, embora não soubessem por que o Monarca estava agindo dessa forma. Pediram aos Sangue-Azul europeus que D. Pedro fosse "tirado de cena", e foi então que D. João VI ordenou o retorno do filho a Portugual imediatamente. D. Pedro desobedeceu às ordens do pai e, já fortemente influenciado por Ferdinando, proclamou definitivamente a independência de Portugal.

INDEPENDÊNCIA OU... MORTE-VIDA?

Os acontecimentos que se seguiram aleijaram de uma vez por todas com a base do poder Ventrue. Os altos funcionários portugueses tiveram que deixar seus cargos, os quais foram ocupados por brasileiros (dominados pelos Tremere). Os líderes Ventrue fugiram para a Europa, deixando seus Príncipes e Elderes à mercê da crueldade dos aliados vitoriosos. E o troco não demorou a vir: por todo país os Ventrue começaram a ser perseguidos, e praticamente nenhum príncipe Sangue-Azul escapou à ira dos Brujah. A grande maioria dos Elderes Ventrue amanheceu com estacas no peito pelos becos de todo país, e os Brujah deixaram que o sol terminasse o serviço.

No meio desse massacre os Malkavianos revelaram uma assustadora crueldade, caçando os "até-ontem-aliados" em seus refúgios, e espalhando partes de seus corpos pelas ruas. Alguns Malkavianos são até hoje acusados de terem se banqueteado no sangue dos Elderes perseguidos. Quando os Tremere acharam que já era o bastante, uma trégua foi decretada. Ferdinando ordenou que os Ventrue sobreviventes fossem exilados no extremo sul do país, em condições idênticas àquelas impostas aos Brujah no passado. O líder Tremere quis imediatamente abrir as fronteiras brasileiras para os Brujah estrangeiros, mas foi aconselhado por Florêncio Dias a esperar que a situação se estabilizasse.

Ferdinando resolveu então voltar para Recife: em seus planos para o futuro, a capital pernambucana viria a se tornar capital do Brasil. Entretanto, em seu caminho de volta, o grupo com quem viajava foi atacado por um bando de Gangrel enfurecidos. Alguns vampiros conseguiram escapar, mas Ferdinando foi feito em pedaços. Era o fim da paz que mal havia começado: assim que a notícia chegou aos ouvidos de Florêncio Dias, em Olinda, o sucessor natural de Ferdinando apontou os Brujah como únicos responsáveis pela morte de seu líder. Os líderes do clã Brujah, que a esta altura já havia se espalhado pelo país, apressaram-se em dizer que não tiveram nada a ver com o ataque - e se os responsáveis fossem descobertos seriam entregues aos Tremere. Florêncio não deu ouvidos: os Brujah eram culpados e pronto.

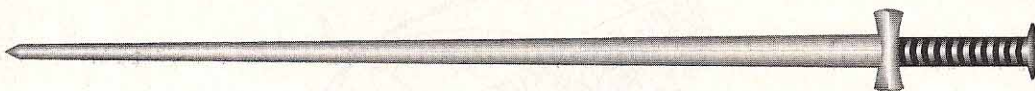
Os Brujah não tiveram chance de se defender. As sucessivas vitórias dos aliados haviam feito com que eles confiassem demais nos Tremere e abaixassem a guarda para os feiticeiros. Florêncio ordenou um ataque cruel aos Brujah, ao mesmo tempo em que decretou o livre acesso dos Ventrue por todo o país. Outro ciclo de perseguições começou, desta vez envolvendo apenas os três clãs: os Elderes dos clãs Nosferatu, Gangrel, Malkavianos e Toreador ordenaram que ninguém sob suas responsabilidades se envolvesse no conflito até que se apurasse quem tinha razão.

Os combates duraram pouco. Os Brujah, indefesos, abandonaram as posições de poder há tão pouco conquistadas - e alguns Príncipes e Elderes chegaram a ser destruídos. As vagas de Príncipe deixadas pelos Brujah foram todas ocupadas pelos Tremere, e a região sul do país, de São Paulo até o Rio Grande do Sul, foi cedida como um presente de honra e um pedido de desculpas aos Ventrue. Eles aceitaram o presente, mas até hoje não desculparam os Tremere.

Florêncio Dias deslocou-se para o Rio de Janeiro e, sutilmente, afastou a prole de Ferdinando - que havia ficado na capital. Agora que podia controlar o fluxo de poder, o novo líder Tremere e seus assessores assumiram o controle.

Sete anos depois, com mais da metade das capitais brasileiras em poder de Tremere, Florêncio anunciou que prestará homenagem póstuma a Ferdinando Aguirre, caracterizando o grande sonho do finado líder: a descentralização do poder. Daquele dia em diante, cada príncipe seria inteiramente responsável por seus domínios, tendo que prestar contas apenas aos Justicars.

Com relação à entrada dos Brujah no país, passou a ser responsabilidade de cada Príncipe permitir isso ou não. No princípio, os príncipes Ventrue mantiveram a proibição, mas em pouco tempo os Brujah voltaram a transitar livremente pelo país - inclusive os que chegavam de fora. Essa situação perdura até os dias de hoje.

SERGIO FIORE

ENTREVISTA COM O VAMPIRO

O sucesso de Anne Rice que virou filme e serviu de inspiração para VAMPIRO: A Máscara

Entrevista com o Vampiro (Interview with the Vampire, Anne Rice. Tradução de Clarice Lispector, Editora Rocco, Rio de Janeiro, 1992, 309 páginas)

A mitologia dos vampiros existe praticamente em todas as cultu ras, desde tempos imemoriais. Com semelhanças surpreendentes e diferenças relativas ao tempo e ao local geográfico, sempre aparecem criaturas que garantem sua imortalidade através do sacrifício de outras criaturas vivas.

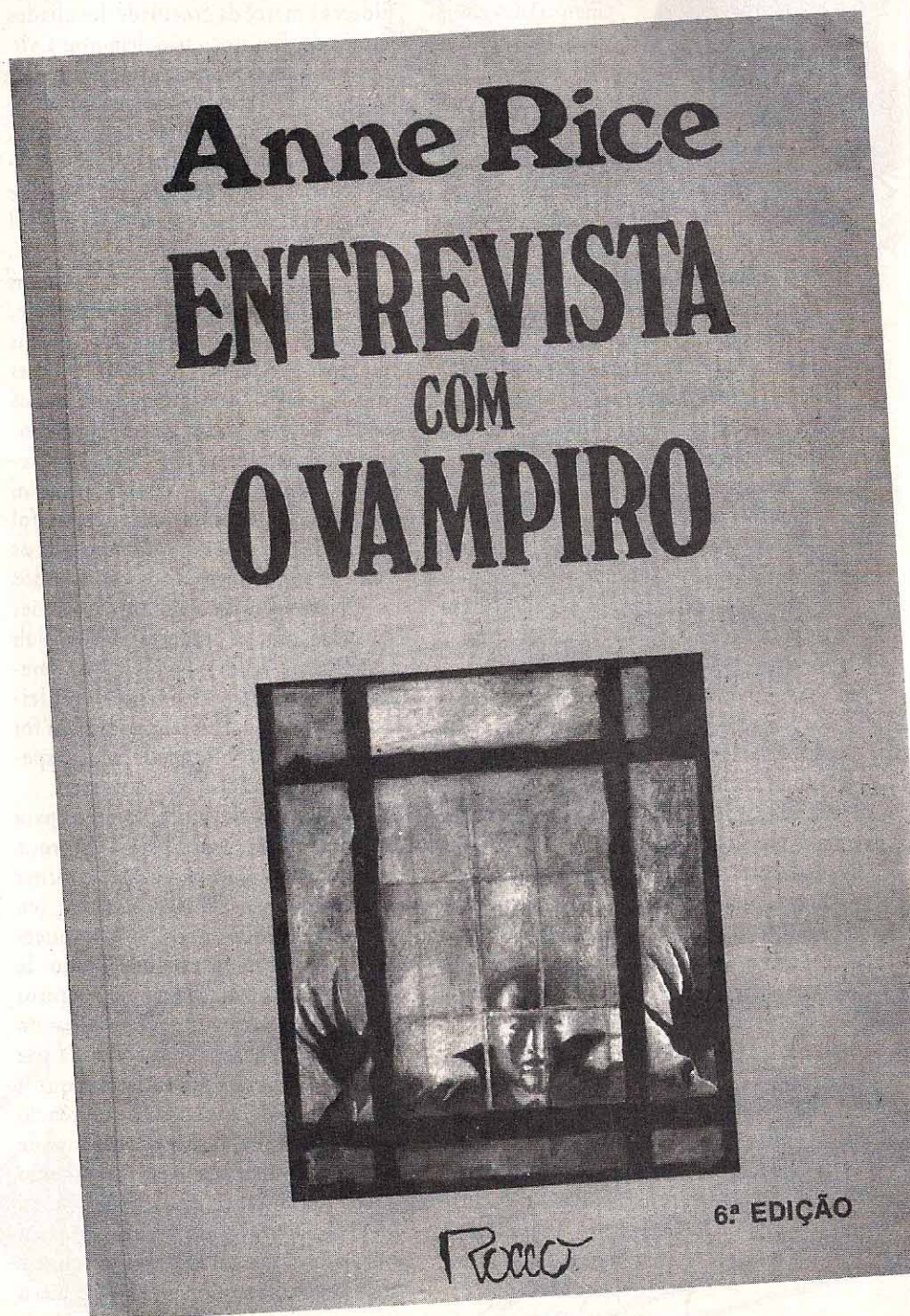
Curiosamente, contudo, a popularização desses monstros se deu na esteira de um fenômeno moderno: o cinema. Foi através de clássicos como Nosferatu, de F. W. Murnau (1922), e Drácula, o primeiro filme sonoro com o personagem protagonizado por Bela Lugosi e uma definitiva referência no gênero, além da elegante e não menos assustadora encarnação do vampiro pelo classudo Christopher Lee, nas décadas de 50 e 60, que a criação de Bram Stocker veio para povoar definitivamente nossos pesadelos.

Vampiros de todas as estirpes abundam na literatura e nos filmes: machos, fêmeas, primitivos, refinados, sedutores ou asquerosos. Solitários ou em bandos, eles têm apenas um objetivo: obter sangue, matéria-prima para sua sobrevivência, fonte de seu poder e longevidade.

Anne Rice

ENTREVISTA COM O VAMPIRO

6ª EDIÇÃO

Rocco

Com a evolução da literatura de horror, alguns mitos vêm caindo por terra, e hoje ninguém acredita que vampiros possam ser escorraçados com alho, crucifixos ou outros símbolos sagrados, e qualquer um sabe que fogo e luz solar são tiro-e-queda para destruir vampiro. Estaca no peito serve para imobilizar, mas quero ver quem é macho para se aproximar o suficiente e cravar um pedaço de pau no coração da fera, saindo incólume para contar a história depois.

Alguns autores, sobretudo no campo da ficção científica, têm explorado um outro tipo de vampiro, que suga energia ao invés de sangue, prática das mais saudáveis nos dias de hoje, com o avanço da AIDS. São dessa estirpe os vampiros descritos por Colin Wilson em Vampiros de Almas, descendentes de alienígenas capazes de assumir a forma humana e, de quebra, simular os mais belos corpos a partir dos desejos ocultos na mente de suas prováveis vítimas. Muito mais óbvios e não menos surpreendentes são os vampiros de Martin Cruz Smith em Terrores da Noite, morcegos hematófagos que passam a atacar animais e pessoas numa região do deserto do Colorado onde, para início de conversa, nem deveriam existir. A mordida transmite raiva que contamina rebanhos inteiros, provocando pânico e terror, uma vez que os bichos foram atraídos pelo feitiço de um velho bruxo índio decidido a vingar as humilhações sofridas pelo seu povo.

Absolutamente perfeito, e talvez, um dos melhores tratados sobre vampirologia de todos os tempos, é o RPG *VAMPIRO: A Máscara*, de Mark Rein-Hagen, de leitura atraente e essencial para quem curte o gênero, mesmo que não pretenda se envolver no jogo. Outros exemplos podem ser citados, mas o contexto, no fundo, se repete, e um cenário clássico foi o escolhido pela escritora norte-americana Anne Rice para iniciar sua própria mitologia, através do livro *Entrevista com o Vampiro*, obra que inaugura a saga que prossegue com *O Vampiro Lestat*, *A Rainha dos Condenados* e *Histórias do Ladrão de Corpos*. Nascida em New Orleans, Rice procura ambientar esta primeira trama em sua cidade natal, contando a saga de Louis, um jovem de vinte e cinco anos em 1791, quando tornou-se vampiro através de Lestat, um outro jovem "recém-convertido". Tratando-se de um perdulário que gasta tudo o que tem, Lestat necessita de segurança financeira para manter um pai doente e cego. Razão pela qual procura Louis, um próspero latifundiário de uma fazenda de plantação de índigo, que enfrenta (mal) uma tragédia familiar: seu irmão caçula, tomado de alienação mística, acaba de cometer suicídio. Louis submete-se ao vampiro livremente, na suposição de que a imortalidade lhe dará tempo para superar seus conflitos íntimos. O que ele consegue, contudo, é mergulhar num pesadelo de culpa e da não-aceitação de sua nova existência. Louis hesita em matar pessoas, e sobrevive inicialmente através do sangue de animais.

Tratado com tons carregados, o romance de Anne Rice é, acima de tudo, um *mea culpa*, narrada em tom confessionário por Louis a um repórter dos dias atuais. Como diante de um sacerdote ou de um analista, o vampiro desfila um rosário infinito de dúvidas, sempre dramáticas, às vezes enfadonhas por sua inesgotável repetição. E é Lestat quem personifica o monstro da história: ele não apenas é um assassino compulsivo, como cobre de requintes de tortura macabra as suas mortes, seduzindo e aterrorizando as vítimas antes de esvaziar as carótidas até a última gota. Nesse contexto, decidido a manter Louis permanentemente como escravo, chega ao absurdo de transformar em vampiro uma criança, Cláudia, uma menininha de cinco anos por quem Louis se encantara. Através dela, e da transformação interna que essa criança sofre, já que terá a mente de uma mulher encerrada num corpo infantil por todo o sempre, que a narrativa ganha suas nuances mais marcantes.

O aparecimento de Armand, um vampiro aristocrático que vive em Paris, cidade onde Cláudia e Louis se refugiam após tentarem destruir Lestat, define sentimentos homoeróticos de alguém que nunca soube amar. Exceto por uma emoção platônica em relação a uma vizinha mortal, Babette, e sentimentos paternalistas pela menina Cláudia, Louis permanece sufocado pelas suas infindáveis dúvidas existenciais. Armand surge como um possível mestre, já que se apresenta como o mais antigo vampiro vivo. É o líder de uma comunidade que se refugia num velho teatro, protagonizando espetáculos de macabro mau-gosto. Uma criatura sem medo nem culpa, a personificação idealizada do que Louis deseja ser e que Lestat nunca será. Mas ele se revela um vampiro no sentido mais que literal, quando se aproxima de Louis para "sugar" sua inexperiência e obter significado para uma vida mais do que enfadonha. A inevitável ciumeira entre Armand e Cláudia faz a trama resvalar para o dramalhão com um final inevitavelmente trágico.

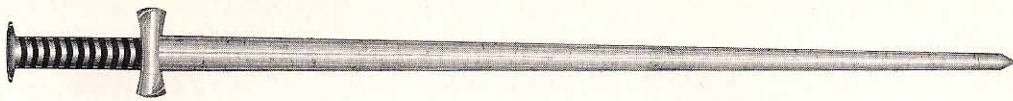
Numa prosa romântica descarada, o livro de Rice desanda para exclamações, silêncios e interjeições quase sempre sem sentido. A confissão-calvário de Louis atravessa os séculos, mas jamais se detém para comentar as profundas modificações que a Europa e o resto do mundo sofreram nesses anos todos. Sem um só traço de humanidade em seu caráter, já que o egocentrismo e a incapacidade de ter sentimentos profundos marcam Louis mesmo em sua existência mortal, ele é um vampiro que nunca mais será humano, e um homem que sempre foi vampiro.

Toda a narrativa é concentrada no umbigo do protagonista, no seu universo mental, sem se preocupar em dar uma olhadinha para "fora" e, aí sim, trazer a perspectiva inovadora de um vampiro acerca de nosso mundo tão mutável. A frieza da morte é a marca dessa história, mesmo quando se propõe ousada ou chocante. O sangue que escorre dessas páginas é falso.

Só faltava mesmo fazer o Tom Cruise virar vampiro.

FINISIA FIDELI

Finisia Fideli é escritora de ficção científica e fantasia. Como resenhadora, colaborou com a revista literária Escrita.

RS
CAUSO

TEKOA

Roberto de Sousa Causo

Depois de estrear nas páginas da DRAGÃO BRASIL com "Infiltrado", Roberto de Sousa Causo volta a atacar - desta vez com a história de Tekoa, um lobo na pista de um lobisomem

Horto Florestal - Estrada Hortolândia - Sumaré
23 de agosto

O fusca branco rolava pela estrada na noite iluminada pelo luar, cortando o grande bosque de eucaliptos cheirosos e sombrios. O motorista, Leonildo Rizzo, e seu amigo Luís Eduardo de Lima, vinham do churrasco promovido pelo Comendador Capanza, em sua fazenda em Hortolândia. Faltavam quinze minutos para as três da manhã. Os dois riam e comentavam a qualidade do chope que Capanza distribuíra aos correligionários, durante o festejo pela vitória de seu filho Ronaldinho nas eleições municipais. Ronaldinho se reelegera vereador, e aos cabos eleitorais Rizzo e Lima foram prometidas melhores posições no Departamento de Obras de Hortolândia. Ambos moraram em Sumaré a vida toda, mas tinham uma duradoura associação com o Comendador, que vinha do tempo em que Hortolândia era um distrito da Cidade Orquídea.

Rizzo vinha devagar. Não tanto por precaução, mas porque sentia-se tão frouxo, enfraquecido pelo chope, que a velocidade imprimida parecia antes refletir o seu estado de espírito. E foi nessa velocidade que o Volkswagen branco atropelou um bicho na estrada.

- Que foi aquilo? - gritou Rizzo, vendo de relance o animal rolar para o acostamento de terra batida.

Lima pôs o corpo para fora da janela, depois que Rizzo parou o fusca.

- 'Cê não vai acreditá! - falou, abrindo o porta-luvas e tirando dali o revólver Rossi .38, com um cano de duas polegadas, que pertencia a Rizzo. Lima e Rizzo saltaram do fusca quase ao mesmo tempo, e Lima avançou sobre o animal, que havia se levantado e procurava fugir, mancando, para o mato. Disparou vários tiros, arrancando nuvens de poeira do acostamento, antes de atingir o animal por duas vezes.

- Olha só! - disse, levantando um veado ainda jovem, por uma das patas traseiras. - 'Cê não acredita como é gostosa a carne deste bicho. Eu exprimentei no Mato Grosso...

- Mas tem disso por aqui? - Nunca ouvira falar de animais selvagens vivendo naquela região. - Donde é que ele veio? Parece que 'tava fugindo de alguma coisa... - Rizzo olhou em torno.

E viu um cachorro grande parado no mato do outro lado da estrada. Havia uma cerca de arame farpado ali, mas o cachorro já estava do lado de cá, olhando para eles, com os olhos acesos pela lua cheia.

Rizzo pôs a mão no ombro do amigo.

- Olha, Luís. Que cachorrão. - Por algum motivo, precisava falar no mesmo tom de brincadeira com o qual vieram conversando da fazenda do Comendador até ali. Talvez o tom de brincadeira aliviaria o medo inconfundível que estava sentindo.

- Tem pra ele tamém - falou Lima, erguendo o revólver.

Os dois amigos viram quando o cachorro se levantou nas patas traseiras e pareceu crescer, alargando-se, subindo até a altura de Rizzo, que tinha mais de um metro e oitenta. A criatura abriu as mandíbulas cheias de dentes muito brancos, e dessa boca escancarada veio um urro assustador.

Lima, agora com medo, apontou a arma e puxou o gatilho.

CLICK!

Horto Florestal - Estrada Hortolândia - Sumaré
1º de novembro

Antonio Oguatá fez sinal para que o motorista da caminhonete parasse. Então, Oguatá soltou a correia que prendia Tekoa. O lobo-guará pulou da caçamba e correu ligeiro para um dos bosques de eucalipto que ladeavam a estrada. Oguatá também desceu, e foi agradecer ao motorista.

- Parece que o seu cachorro já não podia segurar mais, hein? - brincou o sujeito.

- É. 'Brigado pela carona.

Quando a caminhonete seguiu adiante, Oguatá ficou esperando no acostamento. Tekoa havia descoberto alguma coisa. Quando estavam passando naquele ponto da estrada, ele ergueu as orelhas e latiu várias vezes. Os dois demoraram muito para chegar até ali. Semanas andando e pedindo carona pelas estradas secundárias deste Brasil afora, evitando as autoridades, tentando convencer as pessoas de que o lobo-guará crescido que o acompanhava era um cão de raça que aparecera na aldeia. Antonio Oguatá dizia que estava levando o animal de volta para o dono, para receber uma recompensa. Em cada lugar por que passavam, dizia que vinha de um lugar diferente, e que ia para um outro lugar que não esta Sumaré - o nome índio de uma florzinha amarela.

A pista estava molhada. Devia ter chovido há pouco. Um vapor

quente e seco subia do asfalto, agora que o sol estava de volta.

Tekoa voltou trotando por entre os eucaliptos, com a língua de fora. Parou perto de Oguatá, com uma expressão decepcionada.

- Nada?

O lobo-guará mexeu as orelhas, mordiscou uma das patas da frente e ficou ali, hah-hah-hah, resfolegando e olhando para a estrada.

Oguatá ajoelhou-se e tornou a atar a correia na coleira em torno do pescoço de Tekoa. Deu um tapinha no peito dele.

"A busca só começou", Oguatá disse a si mesmo, enquanto começava a caminhar rumo à cidade lá embaixo.

Oguatá e Tekoa pararam diante de uma banca de revistas diferente - feita de alvenaria. A banca ficava em uma praça, que dava para o que parecia ser a igreja principal do lugar. Oguatá pediu para ver os jornais da cidade. O dono da banca olhou com olhos bem abertos para o índio e seu "cachorro", mas estendeu-lhe três jornais diferentes, todos bem finos. Dois deles eram semanários. Oguatá os folheou cuidadosamente, sob a contemplação desconfiada do jornaleiro, e escolheu um. Pagou com um real tirado do bolso de moedas do seu *jeans* velho e apertado.

Ao lado da banca havia um bebedouro público. Oguatá tirou o chapéu preto que usava, encheu-o com água e baixou-o para que Tekoa bebesse. Enquanto o guará bebia, Oguatá leu a matéria que o fizera escolher aquele jornal em particular.

QUARTA VÍTIMA DO "MONSTRO DO HORTO"

Polícia Fala de Assassinatos Rituais

Nesta terça-feira última, foi morta a quarta vítima do que se pensa ser um animal selvagem solto na região do Horto Florestal da FEPASA. As primeiras vítimas foram Luís Eduardo de Lima, 29, e Leonildo Rizzo, 31, mortos em 26 de agosto, enquanto voltavam à noite de um churrasco em Hortolândia. Os dois foram encontrados mutilados entre os eucaliptos. Um revólver Rossi cinco tiros foi encontrado no acostamento da estrada Hortolândia-Sumaré, vazio, ao lado do corpo baleado de um filhote de veado. A polícia não tem hipóteses sobre o que teria ocorrido no dia das mortes, nem do que estava fazendo ali aquele animal.

A terceira vítima foi Helton dos Santos Silva, 43, em 24 de setembro. Parte das famílias do assentamento dos sem-terra no Horto, Silva foi encontrado de manhã perto do Ribeirão Jacuba, com uma espingarda cal. 36 descarregada, e uma sacola cheia de paturis, que ele estava caçando.

Edemilson da Silva Prado, 25, a quarta vítima, foi encontrado no último dia 24 de outubro, nas margens do Ribeirão Quilombo, na altura da Soma Ltda. (próxima ao Horto). Edemilson era conhecido por caçar ratões-do-banhado naquela área.

Todas as vítimas foram encontradas mutiladas, marcadas por mordidas de um animal de grande porte. Algumas partes dos corpos não foram encontradas, o que alimenta a hipótese das vítimas terem sido semi-devoradas.

A Profa. Madalena Camargo, bióloga contratada pela Prefeitura Municipal de Sumaré desde de julho deste ano, para cuidar dos animais do zoológico do Parque do Marcelo, afirma que é impossível que tenha sido um cachorro louco, conforme foi levantado pelos moradores da região do Horto. "Um cão hidrófobo teria morrido da doença entre o primeiro e o segundo ataque", afirma a bióloga. A possibilidade de ser um cachorro selvagem também foi descartada. "O único canídeo brasileiro com tamanho para sozinho atacar um homem é o lobo-guará, que não existe na região e não costuma atacar as pessoas", informou a Profa. Madalena Camargo, que, apesar das ressalvas, acredita que possa haver uma fera desconhecida solta no Horto. Um animal fugido de circo, por exemplo. Por ter trabalhado na captura de animais selvagens para zoológicos do Brasil, como o Zoológico de São Paulo e do exterior, a Profa. Camargo foi designada pela Prefeitura para conduzir uma operação de captura do animal, em conjunto com o efetivo do Corpo de Bombeiros Municipais e da Guarda Municipal.

Laercio Fregatti, do Grupo Ecológico Água-Limpa, exigiu que, se for um animal o responsável pelos ataques, que ele seja capturado vivo e enviado a um zoológico, e que o processo de captura não afete aos outros animais que possam viver nos arredores do Horto Florestal.

Também espantada com os crimes, a polícia civil levantou na terça-feira, dia 24, a possibilidade de estar acontecendo na verdade assassinatos rituais em série, de origem desconhecida. A hipótese foi levantada pelo delegado Ismael Medeiros, no dia em que o corpo da quarta vítima foi encontrado.

Oguatá fechou o jornal, sem se importar em ler o resto da extensa matéria. Informações sobre quem era Edemilson da Silva Prado, o que sua família esperava das autoridades... Antonio Oguatá já tinha o que precisava, e conhecer mais da vida das vítimas apenas o distanciaria de seu objetivo. Estava ali para desencantar um mal, e não para matar ninguém. Para reparar um erro, e não para exercer vingança.

O jornal datava de 28 de outubro, sábado. Oguatá sabia que estava no dia 1o. de novembro, quarta-feira. Voltou à página do artigo, e leu quase no final que os bombeiros e a Guarda Municipal se reuniriam todos os dias, nas instalações do Corpo de Bombeiros, até que o problema estivesse resolvido.

Oguatá puxou Tekoa pela correia, e disse ao guará:

- Finalmente chegamos, Tekoa. É aqui que a nossa tarefa inicia.

Os dois voltaram até a banca, e Oguatá perguntou ao jornaleiro como chegar ao Corpo de Bombeiros Municipais. Não era perto.

Oguatá e Tekoa seguiram as instruções do homem, caminhando muitas quadras, até chegar a uma praça onde se concentravam carros azuis da Guarda Municipal, e vermelhos, dos bombeiros. Também havia carros civis. Oguatá ficou olhando, enquanto mantinha-se discretamente sob algumas árvores na rua. Andar por aí com um lobo-guará era sempre arriscado. Oguatá não tinha dinheiro para deixá-lo em um canil - onde, ainda por cima, qualquer tratador mais perspicaz notaria que aquele não era um galgo ou um afghan ou qualquer raça de cão conhecida, mas um animal selvagem. E Tekoa só podia ser controlado se Oguatá ficasse com ele, o que dificultava ainda mais as coisas.

Por fim, a busca de Oguatá deu resultado. Viu, em uma perua Caravan azul, um adesivo do zoológico de São Paulo. Tentou memorizar a chapa, antes de seguir adiante com Tekoa seguro pela correia. Mais à frente parecia que a cidade acabava. Os dois andaram muitos quilômetros em uma estrada estreita, até que

Oguatá viu um pequeno bosque enfiado numa depressão no terreno, entre plantações de tomate e algodão. Sabia, pelo tipo de mata e de terreno, que ali existia um córrego cercado de árvores, e caminhou até lá.

Deixou que Tekoa bebesse da água do córrego, antes de amarrá-lo a uma árvore grande. Deixou ao lado dele a sacola com suas coisas.

- Fique aqui, Tekoa. Eu volto ao anoitecer. Prometo que trago comida.

O lobo-guará ganiu quando Oguatá voltou-lhe as costas e caminhou para a estrada. Oguatá torceu para que ele não uivasse, para não atrair a atenção das pessoas.O sol já ia descendo no horizonte, dando-lhe mais uma hora e meia de luz.

Com passo rápido, retornou ao Corpo de Bombeiros. Viu que a Caravan azul ainda estava lá. Desta vez, foi direto pela porta de entrada. Viu, assim que entrou, a mulher alta que era Madalena Camargo.

Um homem moreno vestindo camisa vermelha e calça cinza com botas pretas de cano alto dizia a ela que na sexta, às 15:00 h, o primeiro grupo estaria saindo dali para o Horto, a fim de armar as armadilhas, cujos pontos de fixação seriam escolhidos pela bióloga. Ele ia começar a dizer alguma coisa mais, quando notou Oguatá parado na entrada.

- O quê...?

Oguatá adiantou-se e, ignorando-o, parou em frente da mulher.

- 'Cê sabe que não vai pegar ESSE bicho com armadilhas - falou, olhando-a nos olhos. - Só EU sei como fazer pra pegar e SALVAR ele e resolver isto tudo. Antes do próximo dia 22, e antes que mais alguém morra.

A mulher olhou-o com olhos arregalados, a boca aberta, o beiço tremendo. Havia medo e reconhecimento em seu olhar.

- O que 'tá acontecendo, professora?

Madalena Camargo demorou alguns segundos para desviar os olhos de Oguatá, e responder à pergunta do bombeiro.

- Este... homem me procurou há alguns dias, pedindo para que eu o contratasse... - falou, sem esconder o tremor na voz. - Diz que é o único que pode apanhar o seu Monstro do Horto. Eu não tenho nada a ver com ele, e não gostaria de ser importunada com suas ofertas, Sr. Mondini.

- Tudo bem - disse o bombeiro, prontamente. Ele pôs as mãos na cintura e deu um passo em direção a Oguatá .

Oguatá ergueu os braços, sinalizando que não era ameaça, mas sem tirar os olhos da mulher.

- Pense no que eu falei - disse, e então virou as costas e saiu, sem olhar para trás.

Oguatá caminhou pela cidade até achar um bar com frango-assado. Comprou um inteiro, gastando quase todo o dinheiro que lhe restara. Enquanto estava no bar, foi preciso boa dose de força de vontade para resistir à tentação de pedir um gole de pinga. Há algum tempo que vinha conseguindo manter-se longe da água-ardente do homem branco.

Com o frango embrulhado em folhas de papel alumínio, Oguatá correu de volta até Tekoa. Banhou-se rapidamente no córrego, e, sentando-se junto ao guará, comeu as coxas e asas do frango, dando o resto todo a ele. Tekoa era sua responsabilidade. Os dois dormiram ali mesmo, ao som das águas do córrego.

No dia seguinte Antonio Oguatá e Tekoa voltaram à cidade e o homem perguntou onde havia um centro espírita. Foi-lhe dito que existia um não muito longe. Oguatá e Tekoa andaram até lá, seguindo as indicações. Chamava-se Centro Espírita Wady Abraço Filho, uma construção simples de tijolo baiano, fechada naquele momento. Mas no portão de entrada havia uma placa dizendo os dias e os horários de atividades. Haveria uma hoje a partir das 19:00 h.

A rua terminava no prédio do centro espírita. A partir dali havia um aglomerado de árvores baixas e secas, no meio do capim alto. Oguatá soltou Tekoa e foi com ele para dentro do mato. Tekoa saiu correndo e farejando e logo achou alguma coisa para comer. Rápido na corrida, o lobo-guará caçou uma pomba no chão, antes que ela tivesse tempo de voar para longe.

Tekoa voltou com a pomba morta na boca, e depositou-a diante de Oguatá, para que o homem dividisse. Oguatá sentiu uma coisa estranha, dirigida ao guará. Desta vez decidiu deixar a caça toda para ele. Era talvez um sinal de que Antonio Oguatá estava voltando a ser civilizado - só era capaz de comer carne assada ou cozida.

Quando anoiteceu, Oguatá tornou a amarrar a correia no pescoço de Tekoa e voltou até o centro. Havia agora quase uma dúzia de carros parados ali em frente. Os dois entraram e Oguatá perguntou a uma mulher que parecia trabalhar ali, quem era a pessoa santa do lugar.

- Você quer dizer o médium que faz as consultas espirituais? - disse a mulher. Quando Oguatá respondeu que se era uma pessoa santa, sim, ela respondeu que ele tinha que pegar uma ficha e esperar lá dentro, com os outros. Em torno deles as pessoas que passavam olhavam Oguatá e Tekoa com espanto. A mulher mesmo parecia um pouco assustada, e olhava para alguns homens que estavam por ali, meio que pedindo ajuda. Oguatá perguntou se podia pegar a ficha e esperar do lado de fora. A mulher disse que seria melhor se ele assistisse a palestra, mas que podia, se quisesse. Oguatá pediu desculpas por não assistir a palestra, pegou a ficha e ficou sentado em uma mureta, na noite, olhando as estrelas, coçando o pescoço de Tekoa e arrancando carrapatos, que matava pisando em cima com seus tênis velhos.

A noite estava fresca e úmida. Nuvens cheias passavam, iluminadas contra a lua quase-nova. Choveria mais, durante a semana.

Quando seu número foi chamado, Oguatá entrou em uma outra sala, acompanhado de Tekoa. Havia uma mulher gorda sentada em uma mesa, diante de lápis e papel. Quando viu os dois, ela soltou um suspiro de espanto, e arregalou os olhos. Talvez estivesse vendo algo mais, pois o pajé Chico Ñanderu dissera a Oguatá que, fosse onde estivesse, se procurasse um centro espírita. Lá alguma pessoa santa iria ver e falar com os espíritos que o acompanhavam em sua missão, e ajudaria-o. A mulher fez um sinal com a mão para que ele esperasse, e saiu. Oguatá ouviu-a conversando com várias pessoas. Ao lado dele, Tekoa, sentado, agitava as orelhas, também ouvindo.

Dali a pouco a mulher gorda voltou, apoiou-se no batente da porta, soltou um suspiro pesado e disse a Oguatá que tudo seria arranjado. Ele fez que sim com a cabeça, escondendo seu próprio estranhamento. As coisas da magia da aldeia eram estranhas a ele.

Há algum tempo atrás, chegou mesmo a negá-las. Agora era um agente dessas forças, ainda assim sem compreendê-las.

Mais tarde, depois que os trabalhos terminaram, alguns homens arrumaram para Oguatá e Tekoa uma sala com um colchonete para que ele dormisse. Deram-lhe um molho de chaves e explicaram a ele qual abria o portão, qual abria o banheiro, qual abria a sala onde eles dormiriam. Oguatá agradeceu.

- Está com fome? - perguntou um homem pequeno e de cabelos grisalhos, que foi o último a ir embora.

- Sim - respondeu Oguatá .

- Eu vou trazer alguma coisa - disse o homem. E, antes de sair, olhando bem para o cão alto e magro, de longas pernas negras e orelhas pontudas: - Isto é um lobo-guará, não é?

- É meu amigo Tekoa. Ele não vai fazer mal a ninguém, enquanto eu estiver com ele.

O homem fez que sim com a cabeça, e partiu. Mais tarde retornou com um prato com muita comida, coberto com papel alumínio, e uma lata de coca-cola. Trouxe também ração e carne para Tekoa.

Oguatá e Tekoa passaram a noite ali. Oguatá comeu, e tomou banho no chuveiro da pequena enfermaria do lugar. Soltou Tekoa no pátio. O guará correu um pouco e latiu. Oguatá pensou em acender um cigarro de palha (um hábito pêgo dos velhos da aldeia), mas Tekoa sempre chegava perto, e o lobo-guará não gostava do cheiro. Oguatá jogou fora o cigarro, e pensou que estava se purificando, sem pinga ou cigarro, para a missão que tinha de executar.

Deitado no colchonete, com Tekoa dormindo ao lado, Antonio Oguatá pensou na tarefa. João Ñanderu havia dito que só ele, o caminheiro, poderia realizá-la. Antonio Oguatá , o índio formado. Tinha um diploma superior, mas não uma carreira. Não tinha paradeiro. Era o caminheiro da aldeia - o homem que caminhava pelo mundo, emissário e agente da aldeia, na resolução dos problemas que afligiam o seu povo.

Mas para esta tarefa precisaria de Tekoa. Para impedir que o outro lobo crescesse com o poder sobrenatural que o alimentava. Mas era Oguatá quem teria de usar o punhal, e desencantar o monstro. Do contrário a aldeia perderia a ajuda dos espíritos - e outras pessoas morreriam.

Para evitar que outros morressem, Oguatá e Tekoa precisavam agir antes do dia 22 - antes da próxima lua cheia.

Na sexta-feira, dia 4 de novembro, Oguatá deixou Tekoa amarrado no centro espírita. Disse às pessoas que estavam lá para não tocarem nele nem falarem com ele ou deixarem que alguém o fizesse. As pessoas acharam melhor cancelar a atividade daquele dia. Oguatá lamentou o incômodo, mas era mesmo a melhor coisa a fazer.

Oguatá, que saíra na noite anterior para conhecer os caminhos da cidade, andou até o Horto Florestal, que não ficava perto. Chegou ao lugar onde os carros da guarda e dos bombeiros agrupavam-se. Também ali estava a Caravan azul. Oguatá ficou parado, fora das vistas dos homens. Sabia que a mulher tomaria conhecimento de sua presença.

E realmente, dali a pouco ela veio até ele. Sozinha.

- Você é da aldeia de João Ñanderu? - perguntou, mostrando os dentes. Madalena Camargo era uma mulher alta, de longos cabelos castanhos bem tratados. As pernas longas em seus *jeans* tinham coxas fortes e havia uma qualidade especial, uma elasticidade e vigor, que transparecia em cada um de seus passos.

- Sou - Oguatá respondeu, tirando o chapéu e correndo os dedos por entre os cabelos negros e compridos. - Sei do seu problema, e posso ajudar.

- Não. Não pode - ela disse, com uma certa amargura na voz. - Isto agora é problema meu. Só eu posso revolvê-lo. Eu, e os meus amigos ali. Vocês JÁ fizeram o bastante.

Ela deu-lhe as costas e saiu andando.

- Se eu te ver outra vez, vou mandar prendê-lo - disse, sem voltar-se. - E não traga o lobo-guará que veio com você. Ele, eu vou matar.

Tekoa era seu irmão. Oguatá não podia mais deixar de reconhecê-lo. O que era estranho, para alguém que, em outro momento da vida, considerou-se livre das superstições e crenças do seu povo. Os caminhos que havia percorrido com Tekoa criaram um forte laço entre ele e o animal. Um laço invisível, estranho e desarticulado - nenhuma linguagem ou outra expressão da razão humana poderia explicar o que sentia pelo lobo-guará. Nem mesmo Oguatá poderia explicá-lo - apenas senti-lo. Oguatá sentia que ele e o animal eram parte de um mesmo ser, que a morte de Tekoa significaria a morte de uma parte essencial dele próprio.

E agora era forçado a expô-lo ao perigo de morte, pois Madalena Camargo sabia de sua presença, e estava disposta a matá-lo. Se o capturasse, colocaria sobre ele a responsabilidade das mortes, e então o sacrificaria. Mas a missão era mais importante que Tekoa - ou Oguatá. Ainda assim, preferia expor a si mesmo, que ao animal.

Chovia na madrugada do dia 21 para 22 de novembro. Oguatá tirou Tekoa do abrigo que fora para eles o centro espírita, durante os vinte dias que ali passaram.

Nada fora pêgo nas armadilhas colocadas pelos bombeiros, além de cães vadios. Nenhum deles pudera convencer as autoridades de ser o matador de quatro homens adultos.

Agora chegava a hora da confrontação que esperava por Oguatá e Tekoa, desde que partiram da aldeia.

Chovia ainda mais forte, quando eles chegaram ao Horto Florestal. Tekoa estava inquieto. Seu instinto lhe dizia que aquele era o território do outro lobo. Talvez lhe dissesse que o outro lobo já estava ali. E que a morte estava próxima.

Oguatá pensou que ele também teria que enfrentá-la com a mesma coragem.

A chuva diminuía, voltava a crescer, voltava a arrefecer. Soprava um vento forte, que logo romperia a cobertura de nuvens, liberando a lua.

Tekoa queria correr para onde seu instinto ou faro indicava a presença do outro lobo. Oguatá segurou-o firme pela correia. Não o deixaria ir sozinho. Andando juntos, Oguatá identificou os locais onde havia as armadilhas montadas pelos bombeiros, usando uma lanterna e uma vara longa para localizá-las e desarmá-las. Ao desarmar a terceira, percebeu que o lobo que procuravam andara por ali, deixando seu cheiro nas proximidades das armadilhas - para atrair Tekoa até elas. Oguatá evitava usar a lanterna durante muito tempo. As armadilhas foram montadas não muito distante do assentamento dos sem-terra. Alguém poderia ver a luz

por entre as árvores. Também não sabia se os bombeiros teriam deixado homens ali, para caçar o "Monstro do Horto", mas duvidava que seria assim, ainda mais em uma noite chuvosa.

A chuva parou e o vento abriu as nuvens. A lua cheia apareceu, facilitando o trabalho de Oguatá em desarmar a quarta armadilha - o que os bombeiros fariam, se soubessem que ele desfazia o trabalho deles?

Tekoa rosnou e tentou projetar-se para adiante. Oguatá segurou-o com força. Bateu de leve no seu pescoço comprido e peludo. Estava chegando a hora do confronto. Oguatá, controlando o próprio medo, seguiu em frente, acompanhando o avanço de Tekoa com a mão firme na correia. O lobo-guará tornou a rosnar. Latiu alto, quem sabe com raiva.

A mata de eucaliptos era um sinfonia de galhos estalando, gotas caindo, pequenos sons líquidos dos regatos formados pela chuva, e o uivo do vento nas copas. As orelhas de Tekoa se agitavam.

Um urro tremendo venceu o uivo do vento. Tekoa ficou em pé, seguro pela mão forte de Oguatá .

Um outro lobo-guará surgiu adiante deles, à luz da lua. Parou diante de Tekoa e os dois se encararam com olhos muito abertos e focinhos arreganhados expondo os dentes. Rosnavam os sons caninos de raiva e intimidação.

Oguatá estava em pé, ao lado deles, rígido. O outro lobo-guará era um pouco menor - uma fêmea - mas havia um brilho estranho em seus olhos. Um rubor avermelhado e luminoso. Oguatá estremeceu. Estava diante do monstro, do matador de homens, da criatura sobrenatural que à noite corria como um lobo para atacar pessoas na forma de um ser híbrido, indefinido, grande como um bezerro e furioso como um demônio - e que à luz do dia era também um homem.

João Ñanderu dissera que, enquanto Tekoa estivesse diante dele, o outro lobo não se transformaria na criatura. Seu poder sobrenatural não cresceria.

Movendo-se devagar, enquanto as duas feras rosnavam uma contra a outra, Oguatá segurou a vara na curva do braço direito e buscou o punhal que tinha atrás, em uma bainha enfiada nas costas do *jeans*.

De repente, o outro lobo avançou - uma fração de segundo - e a luta explodiu. Tekoa soltou-se tão facilmente que era como se nunca de fato a força de Oguatá o houvesse segurado. Os dois lobos-guará lutaram em um turbilhão de movimentos mais rápidos do que os olhos do homem poderiam acompanhar.

Eles espirravam lama e partiam galhos secos de eucalipto no chão. Oguatá percebeu que não podia deixar os dois lutarem até à morte, e então segurou o punhal com os dentes e enfiou o galho no redemoinho de dentes, patas e caudas.

Um dos lutadores, provocado pela intrusão do galho, saltou sobre ele. Foi impossível reconhecer qual, e, no segundo em que Oguatá foi atingido no peito e jogado de costas no chão, ocorreu-lhe que poderia ser Tekoa, que a identificação que sentia para com o lobo-guará fora uma ilusão, um engodo da vida não partilhado por Tekoa, um animal incapaz de um sentimento semelhante, uma fera guiada por ordens instintivas de selvageria e morte sobre as quais o homem Antonio Oguatá não tinha poder.

Os dentes do atacante estalaram adiante do rosto de Oguatá. A saliva do animal respingou em seus olhos, mas ainda assim pôde ver que algo o impedia de arrancar-lhe as carnes dos ossos da cara - seu oponente, com as próprias mandíbulas trancadas em uma pata dianteira. Tekoa. Não havia como não ser Tekoa, seu irmão.

Oguatá apanhou o punhal e preparou-se para cravá-lo no pescoço do lobo que o oprimia. Contudo, lembrou-se que matar não era a sua tarefa. Ao invés, causou-lhe um leve ferimento na perna.

O animal imediatamente recuou, libertando-o.

Além do resfolegar dos animais, e dele próprio, silêncio. Nenhum rosnar, ganir ou latir.

Voltara a chover mais forte. A lua se fora.

Oguatá sentou-se no chão enlameado e procurou a pequena lanterna no bolso do *jeans*. Acionou-a e procurou, com seu tênue jato de luz, iluminar a razão do silêncio. Tekoa - apontando com o focinho ensangüentado e uma pata erguida, para alguma coisa não muito longe. Oguatá dirigiu a luz para lá.

Uma mulher - nua, caída de costas, o ventre subindo e descendo, crescendo e encolhendo-se, enquanto ela tentava recuperar o fôlego.

Mantendo a luz sobre ela, Oguatá se levantou e, com cuidado, aproximou-se a passos lentos.

O corpo longo da mulher era branco e castanho e verde sob a luz implacável da lanterna. Tinha grandes linhas de pêlos escuros saindo do púbis e subindo até o estômago, ou descendo pelas coxas. Outras desciam das axilas, estendendo-se pelo torso. Os cabelos castanhos compridos e emaranhados confundiam-se com uma grande crista de pêlos que descia as costas, sumindo entre as nádegas. As mãos tinham grandes unhas na ponta dos dedos - unhas chatas e grossas como as de um cão.

O rosto, entretanto, era perfeitamente humano.

Madalena Camargo.

Oguatá, com o punhal firme na mão direita, chegou mais perto dela.

A mulher - ou... o que fosse - rosnou para ele.

- Você me entende? - perguntou Oguatá, falando alto e o mais claro que podia, por sobre o clamor da chuva.

- *Sim...* - foi a resposta, em um meio termo entre uma vocalização humana e um novo rosnado.

- Sou Antonio Oguatá. João Ñanderu me enviou, pra libertá-la da maldição que ele impôs a você. Foi um engano... Ñanderu pensou que você caçava os guarás para prendê-los em zoológicos, apenas. Não sabia que era para o programa de reprodução da espécie. Quando contei a ele, o pajé me pediu pra vir e ajudá-la.

- *Homens morreram...* - a coisa rosnou.

- Você não precisava matar pessoas. A maldição tinha somente a função de te fazer ver pelos olhos dos animais que estava aprisionando.

- *Eles mataram a minha caça... Violaram meu território. Destruindo, matando.* - Ela respirou fundo por quase um minuto, antes de continuar: - *Não queria matar ninguém. Mas a carne... Depois de provada... impossível parar...*

- Ñanderu disse que só quem tem muito ódio em si é que se transforma de lobo-guará no monstro que matou aqueles homens. - Oguatá queria saber o que havia naquela mulher, para recusar o auxílio que ele oferecera. O que existia nela, para alimentar o monstro.

Ela continuou ali, presa entre as formas, respirando fundo, reunindo as forças. A chuva diminuiu um pouco. Se a lua ressurgisse, a mulher reassumiria a condição de fera. Apenas a presença de Tekoa a

impediria de transformar-se no poderoso monstro que, com certeza, estraçalharia Oguatá em poucos instantes.

- Responda! - ordenou, tocando-a com a lâmina do punhal.

Ela estremeceu ao toque, e de sua garganta saíram sons gorgolejantes e engasgados.

- *Minha carreira. Fracassada... Vim parar aqui... um emprego menor... Um zoológico de cidadezinha. Eu me tornei um nada, como pessoa.* - Pausa. - *Mas como fera, eu tenho... poder. A satisfação do predador.*

Oguatá refletiu. Também ele era um nada como profissional. Um nada como homem branco. Mas, como índio, ele tinha uma função. Era essencial para a aldeia, e o seu papel agora era cumprir a tarefa representada pelo punhal em sua mão. Inclinou-se sobre a mulher-guará.

- *Aahhh* - ela gemeu, forçando-o a hesitar. - *Ñanderu... Ele estava certo. Os lobos-guará... Permiti que fossem maltratados pelos homens que contratei. Permiti que alguns morressem durante o transporte... a causa da minha demissão. Ñanderu estava certo...*

- Eu vou libertá-la - disse Oguatá . - Já foi punida o bastante.

Dissera o pajé que era preciso sangrar o lobisomen, para desencantá-lo. Sangrá-lo com uma lâmina de prata, na altura do peito.

Oguatá cerrou os dentes, segurou a mulher-guará pelos cabelos e fez o punhal de prata correr acima dos seus seios. As mãos dela fecharam-se sobre seu pescoço, ferindo-o com as garras. Tekoa emitiu um forte e imperativo latido, e a mulher soltou Oguatá. E então ela própria gritou, um urro de imensa dor - mas um grito puro e humano, agora.

Horto Florestal - Estrada Hortolândia - Sumaré
30 de novembro

Oguatá e Tekoa tiveram tempo de curar seus ferimentos no abrigo do centro espírita. No dia da partida, aquelas pessoas que ofereceram sua ajuda sem entender exatamente o que se passava, juntaram-se para uma estranha e desajeitada despedida. Comida e algum dinheiro foram fornecidos aos dois, para a viagem de retorno.

Mas ainda mais surpreendente que essa hospitalidade, foi a presença solitária de Madalena Camargo, vestida em uma camisa de gola alta para esconder a cicatriz que corria de lado a lado em seu peito. Uma marca indelével, que nem o tempo nem o perdão apagariam. A mulher não se aproximou, e nada disse. Apenas acenou para a insólita dupla. Oguatá acenou de volta, e Tekoa latiu o seu latido amigável.

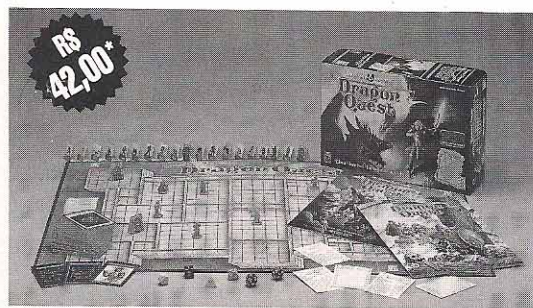
Com o tempo as mortes seriam esquecidas, e Madalena Camargo poderia reiniciar sua vida aqui ou em outro lugar - se fosse capaz de viver com as lembranças de suas caçadas.

Oguatá e Tekoa estavam de volta à estrada, seguindo suas próprias pegadas em sentido contrário, passando pelo local da batalha, voltando para aldeia, para o lar, onde se separariam um do outro. Oguatá lamentou que fosse assim, mas não havia como ser diferente. Tekoa teria que ser solto nas campinas e bosques onde corria e caçava, como o animal selvagem que era.

Pois Tekoa, em tupi, era palavra para o lugar onde se vive como se é. Palavra para liberdade e lar. Um lar que seria parada momentânea para Antonio Oguatá, pois seu nome, nessa língua, significa andanças e jornadas sem fim.

ROBERTO DE SOUSA CAUSO

SUAS AVENTURAS COMEÇAM POR AQUI !

☐ DUNGEONS & DRAGONS
O RPG mais famoso de todos os tempos. Caixa com fichário, manual de instruções, dados especiais e tabuleiro. - 42,00

☐ DRAGON QUEST
Jogo introdutório ao RPG. Caixa com dados especiais, cards, miniaturas plásticas, manual de instruções e tabuleiro. - 42,00

☐ HERO QUEST 34,00

RPG/ AVENTURAS FANTÁSTICAS

☐ Introdutório com 2 aventuras 10,00
☐ O SAQUEADOR DE CHARADAS - 4 aventuras 10,00
☐ DUNGEONEER- Regras avançadas 15,00
☐ OUT OF THE PIT (em português) 250 criaturas para qualquer sistema de Fantasia. 17,00
☐ Fúria de Príncipes (livro jogo duplo) .. 14,00

O DESAFIO DOS BANDEIRANTES

☐ Livro Básico 16,00
☐ A Floresta do Medo/O engenho - 2 Aventuras prontas 7,00
☐ TAGMAR -Livro Básico 18,00
☐ Arado de ouro (1 aventura) 5,00
☐ Livro de Criaturas 8,00

DEMOS CORPORATION

☐ RPG de espionagem 26,50

GURPS

☐ GURPS PACK : GURPS Básico 2 ed. + tabela para mestre, capa plástica, poster e 01 dado de seis faces. 30,00
☐ GURPS Básico 2 ed. 26,00
☐ GURPS tabela p/ mestre 6,00
☐ GURPS Fantasy 21,60
☐ GURPS Magia 21,60
☐ GURPS Cyberpunk 21,60
☐ GURPS Viagem no tempo 21,60
☐ GURPS Supers 23,60

KIT GURPS-OFERTA
GURPS PACK + FANTASY + 2D6
De 53,00 por 49,90
Com frete pago! ☐

RPG´s-IMPORTADOS

☐ CALL OF CTHULHU 30,31
☐ KULT 45,03
☐ CASTLE FALKENSTEIN 34,01
☐ TOON 27,14
☐ STREET FIGHTER 20,34
☐ *STREET FIGHTER SCREEN* 13,54

RPG ''LIVE''

☐ VAMPIRO: MASQUERADE 2nd 24,50
☐ PLAYER KIT 20,40
☐ WEREWOLF: APOCALYPSE 13,80

ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS

☐ PLAYERS HANDBOOK 20,95
☐ DUNGEON MASTER GUIDE . 18,95
☐ MONSTROUS MANUAL 27,48

RPG COM ÁUDIO/CD

☐ FIRST QUEST (AD&D básico para iniciantes) 56,99
☐ *KARAMEIKOS: KINGDOM OF ADVENTURE 56,99
☐ *NIGHT OF THE VAMPIRE ... 19,31
☐ *HAIL THE HEROES 18,34
☐ *RED STEEL 38,62

*(Estas aventuras são compatíveis com as regras da caixa First Quest e dos livros Players Handbook e Dungeon Master Guide).

CARD-GAMES

STARTER DECK	*BOOSTER PACK*
☐ ILLUMINATI 12,18	☐ ILLUMINATI...3,70
☐ MAGIC* 10,80*	☐ MAGIC* 3,40*
☐ JIHAD 11,88	☐ JIHAD 3,66
☐ SPELLFIRE 12,79	☐ SPELLFIRE...3,40
	☐ Ravenloft.........3,40
	☐ Dragonlance....3,40

* Consultar disponibilidade

MINIATURAS

☐ ANÕES - 8 pçs VARIADOS 7,00
☐ SAMURAIS - 8 pçs " 7,00
☐ HERÓIS - 9 pçs " 7,00
☐ HOMENS - RATO 6 pçs " 7,00
☐ ESQUELETOS -6 pçs " 7,00
☐ ORCS GUERREIROS - 6 pçs " 7,00
☐ ELFOS GUERREIROS -7 pçs " 7,00

DADOS

Cada conjunto contém 6 unid. (4,6,8,10,12 e 20 faces)

☐ Opacos ----------------------------4,50
☐ Acrílicos ----------------------------6,00

☐ KIT VAMPIRO
Contém: 10 dados (10 faces) + sacolinha de veludo + brinde ! --12,00

☐ BATTLETECH em português 32,00

RPG´s PARA ADULTOS

☐ VAMPIRO: A MÁSCARA 36,00
☐ LOBISOMEM: O APOCALISPE 36,00

Forbidden Planet

ATENÇÃO: Para pedidos via correio, acrescente R$2,90 no valor total da compra para despesas de postagem.
PORTE PAGO PARA COMPRAS ACIMA DE R$49,90.

Assinale com um X os produtos que deseja receber (tire uma cópia para não recortar a revista) e envie junto com vale postal ou cheque nominal à Forbidden Planet - Cx postal 6656 - CEP 01064-970 - São Paulo /SP, e aguarde o envio de seus jogos pelo correio, ou visite uma de nossas lojas: VALE POSTAL Nº.............................CHEQUE Nº......................VALOR R$..............................
NOME...END...
...............................CIDADE.............................ESTADO.....................CEP..........................-.........FONE:.........................

AV. IBIRAPUERA, 2473
(Próximo ao Shopping Ibirapuera)
Fone:(011) 240-3213 São Paulo -SP

Rua Gabus Mendes-29, Lj 4
(Trav. 7 de Abril-Centro)
Fone:(011) 259-8963 São Paulo - SP

SHOPPING POMPÉIA NOBRE
Rua Clélia - 33 Lj- 1
(Ao lado do Sesc Pompéia)
Fone:(011) 62-0468 São Paulo-SP

SHOPPING LA PLAGE-Lj 144
Fone: (0132) 87-1025
Pitangueiras- Guarujá- SP

DISQUE FORBIDDEN PLANET
(011) 62-0468
Informaçoes sobre data do envio de pedidos via correio:
Tel. e Fax: (011) 255-0959

Tire xerox do seu pedido para não detonar sua revista

COMPLETE SUA COLEÇÃO

REVISTA STAR GAMES

TRAMA

Há 29 anos, o planeta Metalian enviou à Terra um explorador espacial. Ele foi morto. Hoje, em 1995, um segundo explorador metaliano vigia nosso planeta. Ele quer vingança. Contra nós.

A maior aventura deste planeta

Breve nas livrarias ou pelo reembolso

VALE XEROX

REVISTA DRAGÃO
R$ 2,50
Nº DR-1 ☐
Nº DR-2 ☐
Nº DR-3 ☐

Se você deseja receber em sua casa a edição da revista DRAGÃO BRASIL, envie cheque nominal ou vale postal à Trama Editorial Ltda. no valor ao lado e preencha o cupom. Envie tudo para **TRAMA EDITORIAL LTDA. CAIXA POSTAL 19.113 - CEP 04599-970 - SÃO PAULO - SP** e aguarde o seu exemplar pelo Correio, sem despesas.

NOME: ....
ENDEREÇO: ....
....
CIDADE: .... ESTADO .... CEP ....
TELEFONE: .... Nº DO VALE POSTAL ....

REVISTA STAR GAMES
R$ 2,80
Nº SG-1 ☐
Nº SG-2 ☐

Se você deseja receber em sua casa a edição da revista STAR GAMES, envie cheque nominal ou vale postal à Trama Editorial Ltda. no valor ao lado e preencha o cupom. Envie tudo para **TRAMA EDITORIAL LTDA. CAIXA POSTAL 19.113 - CEP 04599-970 - SÃO PAULO - SP** e aguarde o seu exemplar pelo Correio, sem despesas.

NOME: ....
ENDEREÇO: ....
....
CIDADE: .... ESTADO .... CEP ....
TELEFONE: .... Nº DO VALE POSTAL ....